

温欣华 编著
金鹰工作室 改编
附 1CD
第三波
电脑游戏玩家手册
最呛、最新热门游戏
大篡改
再高呼过瘾一次
最新游戏密技一网打尽：
包括《古墓丽影 4》、《三角洲部队 2》、《Quake 3》等。
超梦幻游戏平台
组装大公开
在网络对抗赛中
向全世界的高手挑战
与游戏偶像形影不离
制作游戏屏幕保护、开机画面
随书光盘内附 10 款最新试玩版游戏
收录《创神祭》、《纵横太空 2》、《波斯王子 3D》、《危机最前线》、《万舰齐发》、《彩虹 6 号：精兵悍将》、《创世传奇》、《三角洲部队 2》、《苍穹守护者》及《古墓丽影 4》十个游戏尝鲜试玩版！
正宗游戏大补帖
5000 条密技
Help 文件速查询
煤炭工业出版社

电脑游戏玩家手册

温欣华　编著

金鹰工作室　改编

煤 炭 工 业 出 版 社

版权声明

图书在版编目（CIP）数据

电脑游戏玩家手册 / 温欣华编著. -北京：煤炭工业出版社，2000. 1
ISBN 7-5020-1849-2

Ⅰ. 电… Ⅱ. 温… Ⅲ. 电子游戏机-基本知识 Ⅳ. G899-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字（1999）第 56401 号

电脑游戏玩家手册
温欣华 编著
金鹰工作室 改编
责任编辑：牟金锁 向云霞
*
煤炭工业出版社 出版
（北京朝阳区芍药居 8 号 100016）
北京密云春雷印刷厂 印刷
新华书店北京发行所 发行
*
开本 787×1092mm 1/16 印张 13 1/2
字数 320 千字 印数 1-7000
2000 年 1 月第 1 版 2000 年 1 月第 1 次印刷
书号 4620 定价 26.00 元(含 1 CD)

商 标 声 明

- Windows95/98/NT 图文版权属微软公司所有
- VR 快打 PC 版图文版权属 SEGA 所有
- NBA Live 99 图文版权属 Electronic Arts Inc 所有
- 极品飞车 III 图文版权属 Electronic Arts Inc 所有
- 欧洲空战风云图文版权属第三波资讯所有
- VR 战警图文版权属 SEGA 所有
- DOOM 图文版权属 id Soft 所有
- 美少女梦工厂图文版权属精讯公司所有
- 三国志 VI 图文版权属第三波所有
- 沙丘魔堡 2000 图文版权属第三波所有
- 星际争霸图文版权属松岗所有
- 帝国时代图文版权属 Microsoft 所有
- 古墓丽影 III 图文版权属第三波所有
- 太空战士七图文版权属 Electronic Arts Inc 所有
- 青涩宝贝图文版权属协和国际多媒体公司所有
- 风云图文版权属智冠公司所有
- 三国志曹操传图文版权属第三波所有
- 魔唤精灵图文版权属协和国际多媒体公司所有
- 摩托雷神图文版权属 Electronic Arts Inc 所有
- 游戏修改大师图文版权属精讯公司所有
- 美少女梦工厂三中文版图文版权属精讯公司所有
- 大富翁 4 图文版权属大宇公司所有
- 游戏修改至尊 2000 图文版权属第三波资讯所有

作者序

《游戏补完计划 2》既然名为补完，就应该给点什么东西，我和几个朋友一直在思考什么样的内容才能符合玩家真正的需要?

生活吧！和生活有关的东西，最能显现他的用处。于是在《游戏补完计划 2》的内容设计上都是以生活为出发点，也就是平常最容易见到的问题，于是设计了下面几个主题：

1. 构建梦幻游戏平台

2. 突破各种游戏障碍

3. 制作独特的屏幕保护

4. 挑战各地网络连接玩家

5. 搜刮游戏无敌密技

除此之外，在随书光盘上还特别制作了一个 Help 说明文件，让玩家可以任意搜索想要找的游戏密技，所有的密技加起来约 5000 条，算是够玩家需求了。

这本书从开始撰写到出书历经的波折不少，如今能够呈现在玩家的面前，真的要感谢许多人的协助，因此，希望玩家给予更多的支持与鼓励。

温欣华

编辑序

为什么老是无法破关？哈！哈！这是你的心声吧！没错，玩 Game 的人，最想得到破关一刹那的成就感，所以，需要一条能够快速达到破关的捷径，这样的需求我们感受到了。因此我们通过多方努力，引进了台湾第三波资讯有限公司出版的《游戏补完计划》系列丛书，以解救我们身处“水深火热”之中的广大玩家。希望通过我们的努力，帮助每个玩 Game 的人玩到炉火纯青的地步。

在本书的附录“最新游戏密技一网打尽”中，我们奉献给广大玩家世纪末最新上市的二十几款游戏的密技，包括《古墓丽影 4》、《三角洲部队 2》、《Quake3》等最新、最火的游戏密技。

约在 2000 年 3 月份，我们将推出本书的续集《电脑游戏玩家手册 2》（含 CD），敬请广大玩家期待。内容包括：TV Game 完全再生计划，教您任天堂、PC Engine、MEGA DRIVE、超级任天堂、Play Station、任天堂 64、Atari Lynx、Game Boy/Game Boy Color、Game Gear/Sega Master System、SNK NEO.GEO/大型电玩系统、Apple Ⅱ、Virtual Boy 等所有电视游戏机模拟器的使用方法；游戏机手柄完全改造计划，教您如何将各种游戏机手柄移植到 PC 上来使用，使您玩起游戏来更觉过瘾；网络游戏完全搜寻计划，教您如何在网上玩游戏；相关网站完全搜密计划，教您如何在网上搜寻游戏的相关信息。

最后，感谢购买此书的广大游戏玩家，希望你们多提宝贵意见，以利于我们改进工作，拿出更好的书来报答广大游戏玩家。

目　　录

第一章　构建梦幻游戏平台

第二章　突破各种游戏障碍

第三章　制作独特的屏幕保护

第四章　挑战各地网络连接玩家

附录　搜刮游戏无敌密技

第一章

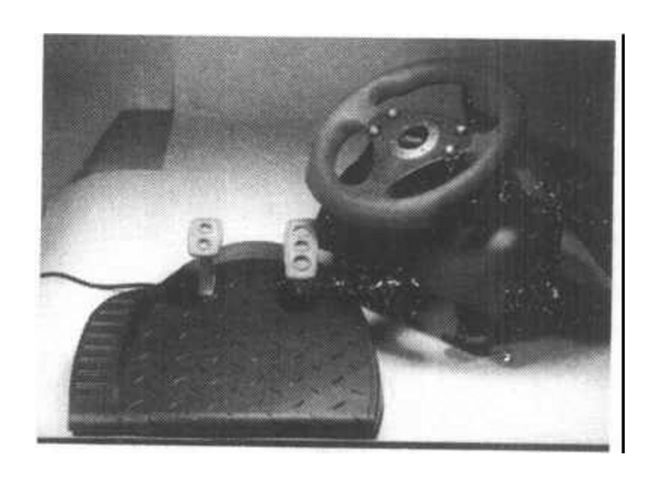
构建梦幻游戏平台



Game

豆子是一个典型的新新人类，白天在学校上课，晚上在 7-11 打工，最大的休闲娱乐就是玩 Game，而且说到玩 Game 全身的细胞都活起来了，不管晚上打工回来有多累，还是要玩上 1-2 个小时才肯睡觉。这几天豆子刚领薪水，想要为自己的电玩设备加点新行头，但是却苦恼不知从何处下手。

小华是豆子的同班同学兼死党，从早期 Apple II 的时代就开始接触电玩游戏，算算到现在也有十几年的时间了，对于电玩游戏可算是豆子的前辈，这次豆子遇到电脑升级的问题，第一个就想到他。面对豆子的困扰，小华该如何给予适当的建议呢?

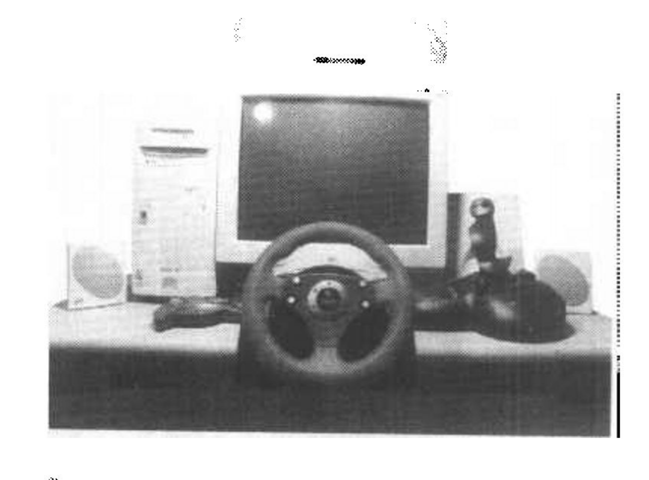


如果是喜欢赛车游戏的玩家一定要有摇杆玩起来才过瘾!

1-1 你需要什么样的硬件设备?

该买什么样的电脑设备?这个问题不只有豆子才遇到，许多人在购买电脑时常搞不清楚要买什么，总觉得买目前最快、最新、最贵的电脑就对了。其实，这都是错误的观念。电脑的用途很多，每个人的用法也不相同，因此在购买电脑时建议选择符合个人需求的设备，才不致造成电脑配备闲置在那里没有用，尤其在电脑价格波动不定的情形下，很容易就跌价罗!

既然，购买电脑应该符合自己的需要，那么对于要拿电脑玩游戏的豆子，应该只要买一台可以玩游戏的电脑就可以啦!话虽如此，但是游戏的类别众多，不同类型的游戏对硬件设备的要求也不相同。也就是说，先依玩家本身对游戏的痴迷程度来分，找到所需的电脑配备，再依照玩家所喜爱的游戏类型增加一些特别的行头，这样才是一部属于个人的电脑游戏机。



配备完整的游戏平台，是超级电脑游戏迷心中的最理想的配备

看来小华要帮豆子找到适合的电脑设备，可能还需要了解豆子喜欢何种类型的游戏，才可完成豆子的托付。到底什么样的电脑设备才适合豆子呢?

1-1-1 依玩家类型

玩家的类型相当多，有人把电脑游戏当作休闲，有人却把电脑游戏当作生命，这种代表游戏玩家痴迷程度的等级有很多种，也因为这样他们所拥有的电脑配备差异是很大的。

有的只要一台可以跑的机器就好，甚至不管是不是有音效，相反的有些玩家却要一台大屏幕配上超重低音喇叭，不仅要求画质，更要求音质，将玩游戏视为一种声光效果的飨宴。

事实就是如此，游戏玩家的要求有许多种，绝对不是一、二句话就可以带过的，因此在下面利用一个简单的小测验找出玩家的类型，这个小测验主要是通过一些事件来分析找出各个玩家的类型，请看下页插图，看看你是不是宇宙超级第一游戏终结者?

小测验的后面有各类型玩家的评语与特质分析提供读者参考，如此一来，读者也可以知道自己所需要的电脑配备的大致雏形，这个方法不错吧！试试看罗！

类型 1：Out 出局

◆ **评语**

喔喔！很抱歉，你目前不能称为玩家，不过别气馁！若真的想快速进入游戏的领域，赶快购买本书，保证功力大增！

◆ **特质**

这一类的人对游戏的认识不多，而且可能还对游戏没兴趣，对任何游戏的态度都是淡淡的，因此不能算是游戏迷。但是，许多人对游戏的感觉不也都是从淡淡的开始吗？也许，哪天被哪个游戏吸引住便一头栽进游戏的世界中了。

◆ **建议机型**

既然不是电脑玩家，所购买的电脑配备就不是以玩游戏为考虑的方向，应该符合个人的实际工作要求。比方说，平常喜欢利用电脑上上网，那么配备一台阳春的电脑，再加上一台 33600dps 的调制解调器就够了。但是，如果是利用电脑做专业的影像处理，则配备需加强内存、硬盘空间以及 CPU 的处理能力，因此选购电脑的原则就是“选择适合自己的”，相信一定可以找到价格、功能皆合理的电脑。

类型 2：游戏生力军

◆ **评语**

恭喜你！成为游戏玩家的新鲜人，只要认真研读本书，保证让游戏功力增加一下子！

◆ **特质**

这一类的人也许是刚开始接触电脑游戏，对电脑游戏的认识还处于模糊不清的阶段，花在玩游戏的时间也不长，对于游戏信息的取得也是处于被动状态，总是在无意间发现或经由他人告知，并不会主动去寻找，当然不会使用密技或其他偷鸡的方法来帮助破关，主要是将玩游戏当成休闲娱乐，纯粹只是为了打发时间，无聊时有啥就玩啥。

◆ **建议机型**

对于刚接触电脑游戏的玩家，建议先在现有环境下玩游戏。一般来说，只要不是特定的游戏类型，绝大多数的游戏对电脑设备的要求并不高，只要有一台普通的多媒体电脑应该可以征服大多数游戏。值得注意的是，现在的电脑游戏在游戏音效上做得相当用心，所以如果想要得到较好的声音效果，声卡与音箱别忘了一定要有喔！

类型 3：游戏探险家

◆ **评语**

不错喔！很有潜力喔！再花点时间看看本书，再拼下一场，保证有更好的成绩！

◆ **特质**

这种人接触电脑游戏有一段时间了，

你是不是宇宙超级第一游戏终结者　　《电脑游戏玩家手册》给你的保证

24小时内曾玩Game

看过专门介绍Game的电视节目

听过10个以上的Game

玩过20个以上的Game

Out出局

每周花10小时以上玩Game

知道超过3本以上的游戏杂志

知道介绍Game的网站

是否曾经使用游戏密技

游戏生力军

是否有特别钟爱的Game类型

每月花100元以上购买游戏杂志与攻略本

游戏探险者

是否会期待某个Game的上市

看过100个以上的破关画面

游戏挑战者

是否重视Game的声光效果

是否曾自己动手修改Game

对于Game的上市时间了如指掌

是否一定要看到破关画面才甘心

游戏终结者

→ Yes　　→ No

玩过的游戏也多了，偶而会使用一些密技帮助破关，但是并不会自己动手修改游戏。他们常常花很多的时间在玩游戏，但玩游戏的类型并不固定，而是跟着流行走，别人玩什么游戏他就跟进，玩到一半要是有其他新的游戏吸引到他，他马上又转移目标换到另一个游戏去，也不管之前玩到一半的游戏要不要继续下去。

◆ **建议机型**

一般来说，一颗 Pentium II 300 MHz 等级以上的 CPU，一张 8 M RAM 以上支持 Direct Draw 的显示卡，至少 4.3G Byte 的硬盘是基本的。

当然也要有几支像样的摇杆和巫毒（Voodoo）卡，才足够应付大多数的游戏。

类型 4：游戏挑战者

◆ **评语**

厉害！真是可敬的对手，想要知道更多挑战游戏的绝招，本书等着你！保证有意想不到的收获！

◆ **特质**

这种人玩游戏玩得久了，对于游戏自有他自己的想法，有自己情有独钟的游戏类型。平时总会主动注意有关游戏的信息，遇到自己有兴趣的游戏，常常从游戏开始预告的时候就已经在期待它的上市了。玩自己有兴趣的游戏非得看到破关的画面才甘心，为达目的不择手段，不得已的时候连修改都会用上了。

◆ **建议机型**

一般来说，一颗 Pentium II 400 MHz 等级以上的 CPU，一张 AGP 界面支持 Direct Draw 的显示卡，至少 6.4G Byte 的硬盘机、摇杆和巫毒（Voodoo）卡是基本的。

当然也要有配合自己钟爱游戏的特殊设备，如：方向盘、光线枪、3 D 立体头盔，才足够满足需求。

类型 5：游戏终结者

◆ **评语**

可怕喔！真是游戏界的佼佼者，别得意忘形喔，记得随时把本书拿出来看一看，让你永保不败的地位！

◆ **特质**

这种人对电脑游戏的热衷已经到了疯狂的程度，只能用如痴如狂来形容。他们不管什么游戏都要玩，什么游戏都想破，什么游戏都不可能逃得出他的手掌心。

◆ **建议机型**

对于这种超级玩家，他们需要的当然是一台超级游戏机和许多的特殊设备才足够。

如：Pentium III 500 MHz 以上（甚至是 Xeon）的 CPU，AGP 界面支持 Direct Draw 和 OpenGL 的显示卡，8.4G Byte 以上的硬盘、力回馈摇杆和方向盘、Voodoo 2 12M 3 D 加速卡（甚至是两张串接 SLI 模式）。

如此精良的配备，相信能帮助【游戏终结者】终结掉更多形形色色、五花八门的游戏。

经过上面的分析相信各个玩家对于所使用的电脑设备应该都已经有了基本的了解，至于该买什么样的机型最好能够配合下一节“依游戏分类”的内容做一些调整。

在下面依据之前各类型玩家所会用到的设备汇整成一张表格，希望能够帮助想要

添购设备的玩家。

补充说明一点，此处所提的任何设备，都是可以变动的，玩家并不是非得和表格上的一模一样，只要自己觉得可行就没问题了！

硬件设备建议表

	游戏生力军	游戏探险家	游戏挑战者	游戏终结者
CPU	AMD K6-2 3D 350	Pentium Ⅱ 350	Pentium Ⅱ 400	Pentium Ⅲ 500
主机板	支持 100MHz 外频 Super Socket 7	1M Cache 支持 Ultra DMA	Intel BX Chip 168Pin(DIMM)×4	内存支持达 1G Byte 以上
RAM	64M	64M	128M	256M
显示器	15"	17"	17"~19"	19"~21"
VGA 卡	一般视窗加速卡 4M 以上的显示内存	支持 D3D 规格的视窗加速卡 16M 以上的显示内存	AGP 界面、支持 D3D 规格的视窗加速卡	AGP 界面、支持 OpenGL、D3D 规格的视窗加速卡
声卡	16 Bit 支持 PnP	32 Bit 支持 PnP	64 Bit 支持 PnP	含 A3D、EAX 功能的 3D 声卡
硬盘	4.3G	6.4G	8.4G	10G 以上
光驱	24×	32×	36×	40×
音箱	普通防磁音箱	双声道环绕音箱	3D 环绕声音箱	3D 环绕声+重低音音箱
Modem	33.6K	56K	56K	ISDN
3D 加速卡		Voodoo	Voodoo Ⅱ	TNT2
摇杆	Game Pad	3D 摇杆	3D 摇杆	3D 力回馈式摇杆
方向盘	选购	选购	选购	选购
光线枪	选购	选购	选购	选购

1-1-2 依游戏类型

游戏的类型相当多，不同类型的游戏对电脑平台的要求不同，例如：喜爱玩赛车游戏的人最好准备一组方向盘与脚踏板。如此一来，才能真正表现这个游戏的最佳状态，自然能有好的成绩。

下面将目前常见的游戏分类，并介绍各种游戏所需的特殊配备。



NBA Live 99 是颇为热门的运动游戏。

运动游戏

运动游戏就是将现实生活中进行的运动项目搬到电脑上，如：篮球、棒球、足球、高尔夫球。

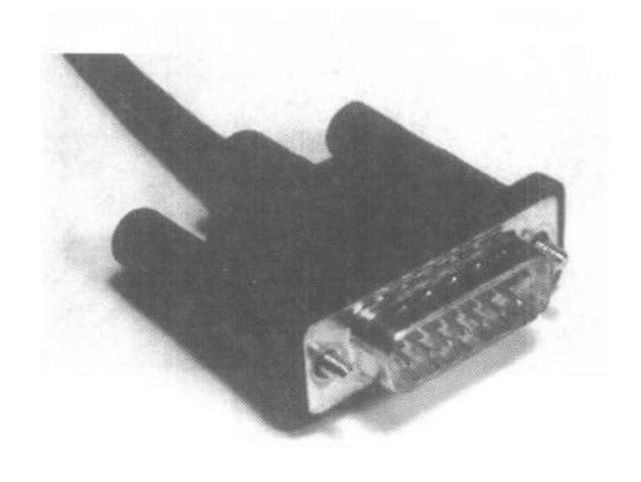
平常也许因为没时间、没场地、没伙伴，甚至没有精湛的技术，让对运动的热爱只能想像。现在，运动游戏让即使在现实生活中是运动白痴，也可以在电脑上展现超职业水准的灌篮动作、可遇而不可求一杆进洞或是组织心目中的梦幻球队、指导球队战术运用。

目前，美商艺电推出 NBA Live 99 更是将 NBA 球赛中各球员的动作模拟得惟妙惟肖，令人有亲临现场的快感。

在运动游戏的操纵上，多半可以直接用键盘、鼠标进行控制，但是如果能够添购摇杆，则整个游戏的进行将更顺畅。



像电视游戏机手柄的 Game Pad 摇杆是运动游戏的最佳拍档。



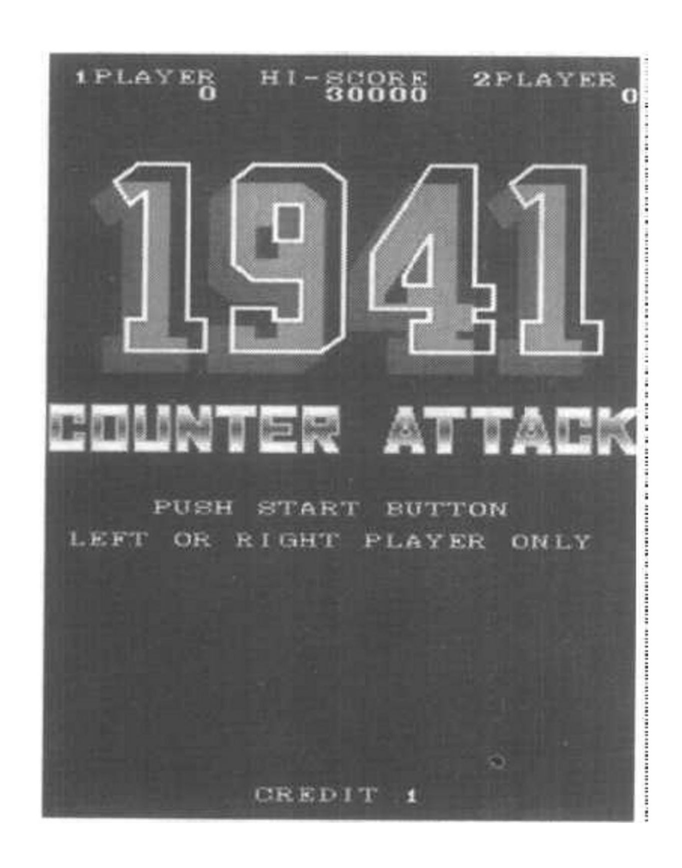
Game Port 为一般常见的摇杆界面。

模拟器游戏

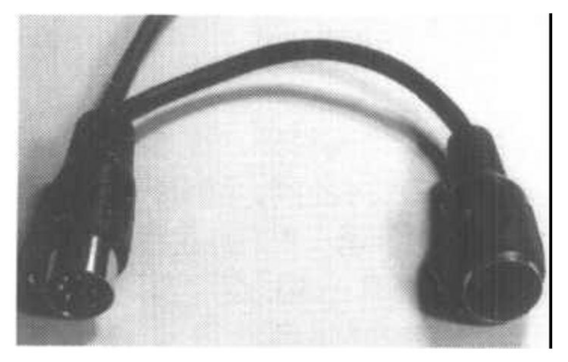
模拟器游戏指的是，在电脑上以模拟器程序玩其他游戏平台的游戏，这可以让你重温小时的回忆，或替你减少一笔开销。

超级玛丽是大家都知道的游戏，过去只有在电视游戏机才可以玩，现在通过模拟器也可以在 PC 上跑得很好。

由于是将电视游戏机的游戏搬到 PC 上玩，所以若是用键盘玩模拟器游戏会不方便（感觉也不对）。大部分的模拟器又仅支持键盘并不支持 Game Port 的摇杆，所以最好为自己准备一个 Keyboard（键盘）界面的摇杆，这样就可以纵横任何模拟器游戏而不会有支持的问题。



游戏有成千上万个，千万不要错过。



Keyboard 界面的摇杆很适合玩模拟器游戏。

格斗游戏

格斗游戏在大型电玩上不知道风靡了多少游戏玩家，当然在电脑上也有类似的游戏推出。

VR 快打就是这类游戏，其中精彩的对打招式正是它迷人的地方，尤其是心情不好时，如果能在 VR 快打中踢一踢、打一打，也算是一种纾解。

格斗游戏最大的困扰，就是以键盘玩这类型电玩游戏时，出招时常常需要动作上的配合，所以需按下的方向键特别多。在这样的情况下，如果有一只与大型电玩一模一样的摇杆，不就太完美了吗！用摇杆转个圈就可以取代数个按键，用起来又有大型电玩的操控感，玩起来乐趣一定增加许多。



VR 快打曾经风靡了不少玩家。



用这种摇杆玩起格斗游戏，格外有趣。

空战游戏

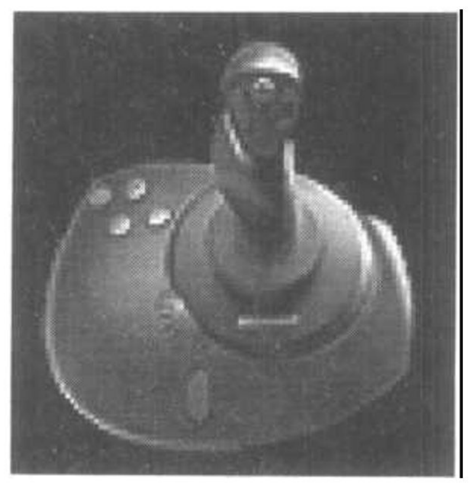
空战游戏能提供玩家在空中（外太空）飞行和与敌机缠斗的特殊体验。

钛战机就是有名的星际空战游戏，它将电影《星球大战》中造型独特的飞机搬到电脑游戏中，让玩家能享受到在太空中大战的快感。

空战游戏中，若是单纯以键盘操纵，在与敌机缠斗时一定不好操控，这也使得玩此类游戏的乐趣大大的减低。所以在玩此类型游戏时，最好为自已准备一支适用的摇杆，以免半路就被敌机击落下来。



欧洲空战风云是第三波出品的空战游戏。

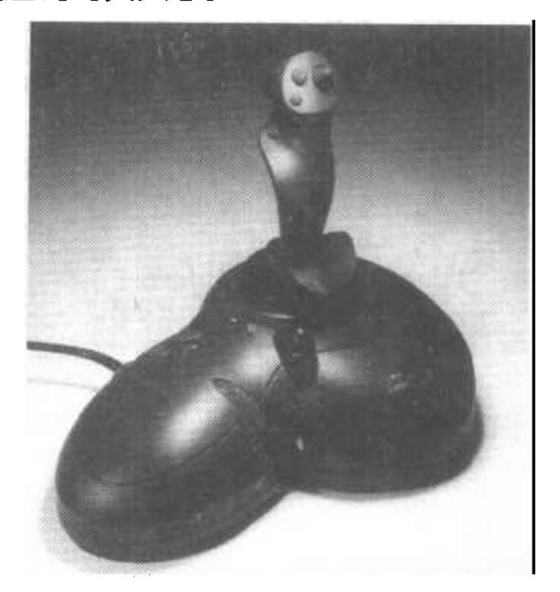


玩空战游戏，一定不可缺少一支好用的飞行摇杆。

飞行模拟游戏

飞行模拟游戏能提供梦想飞行的玩家一个圆梦的机会。在电脑游戏中，体会驾驶飞机的困难与飞行的乐趣。

这类游戏除了像空战游戏一样，需要良好的操控性外，其他许多部分也非常重要，如：速度的控制。所以，进行此类游戏时除了要准备一支适用的摇杆外，其他的控制装置也是很需要的，如：节流阀。通过这些装置配合进行游戏，更能充分享受模拟游戏应有的真实感。



玩飞行模拟游戏，一定不可缺少飞行摇杆与节流阀。

赛车游戏

赛车游戏之所以会受到许多玩家的喜爱，主要是它弥补了现实生活中不可完成的一个梦。游戏玩家可以开着名贵的跑车，尽情飙车、尽情加速，即使发生撞车也不会受伤。想要突破现实限制，享受时速突破 300 公里的超速快感，这样的感觉只有游戏中才有。

极品飞车 3 就是一个标准的赛车游戏，在其中提供有多种游戏模式和赛道，包括一般计时、竞速和追逐模式。每一种都有不同的乐趣。

赛车游戏一般都使用键盘作为操纵界面，如果能使用专门的方向盘和踏板，玩起赛车游戏真是痛快到了极点。

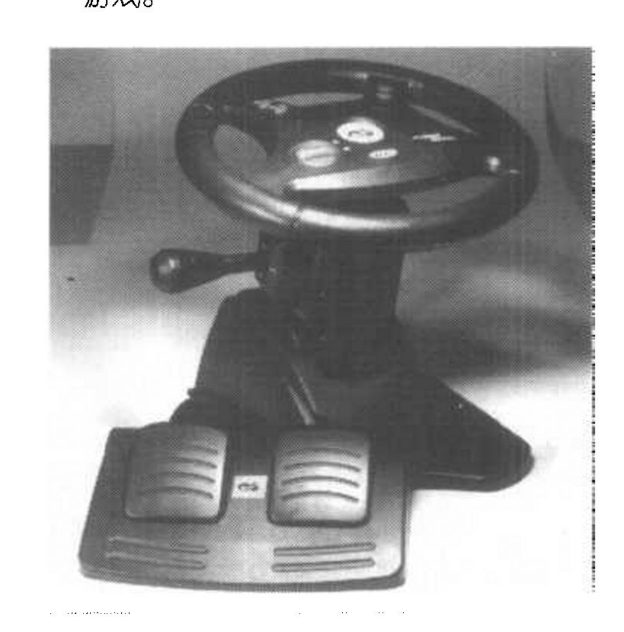
方向盘和踏板的选择有很多，材质、功能和价钱各有不同，游戏玩家可依照个人的需求去选购。



极品飞车 3 是美商艺电（EA）出品的赛车游戏。



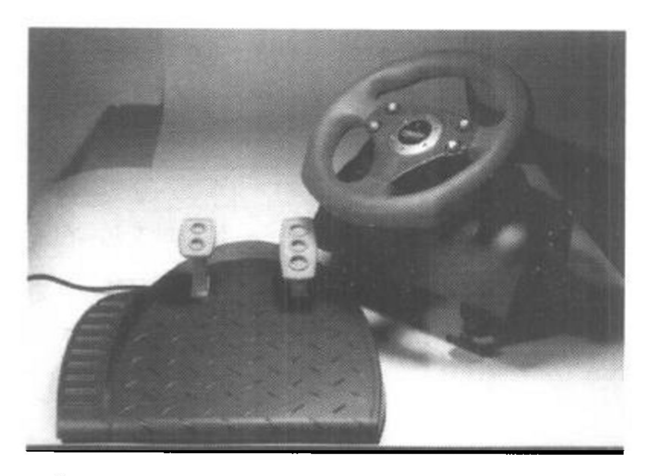
摩托雷神是一套以摩托车为题材的赛车游戏。



玩赛车游戏不可或缺的方向盘及踏板。



方向盘的选择有很多，材质、功能、价钱各有不同，可依个人需求选购。



罗技出产的力回馈天驹，是许多玩家梦寐以求的组合。



拿光线枪玩射击游戏更具娱乐效果。

射击游戏

射击游戏一般总是让玩家被动地等待敌人出现在屏幕前，而无法主动去寻找敌人的踪迹。

VR 战警就是一套有名的射击游戏，游戏中玩家扮演人民的保姆——警察，与作恶多端的匪徒在城市中追逐枪战。

射击游戏在屏幕上都会有一个瞄准点，通常都使用键盘或鼠标来控制瞄准目标，如果这时有一支光线枪，能拿着光线枪对着屏幕瞄准目标，玩起来更是有趣。



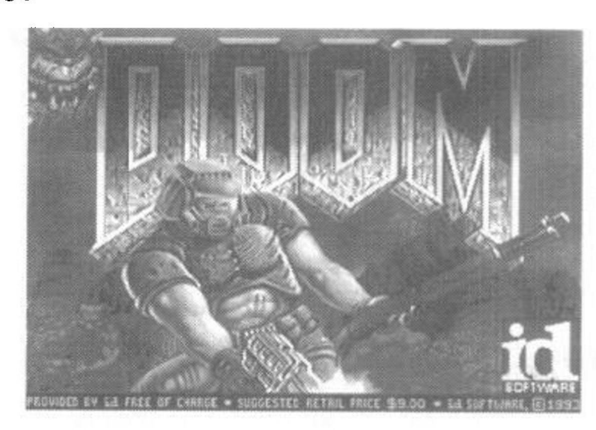
VR 终极战警 2 是一套好玩的射击游戏。

3D 射击游戏

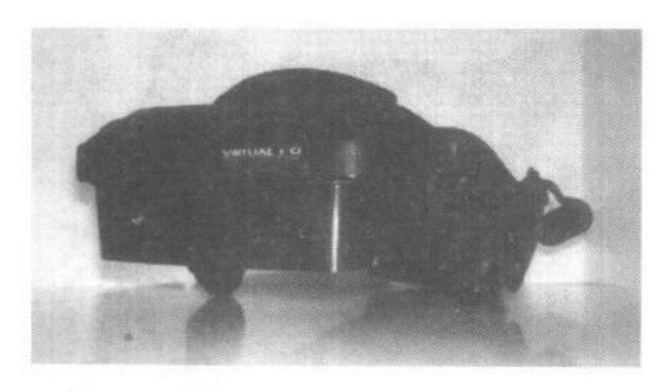
3D 射击游戏（或称第一人称射击游戏）与一般射击游戏最大的不同，就在于 3D 射击游戏让玩家自由穿梭在游戏构建的虚拟环境下，主动去寻找敌人、铲除敌人。

毁灭战士（DOOM）是最早出现的第一人称 3D 射击游戏。后来陆续也推出了如毁灭巫师（Hexen）等类似的游戏，玩家多以 DOOM Like 游戏称之。

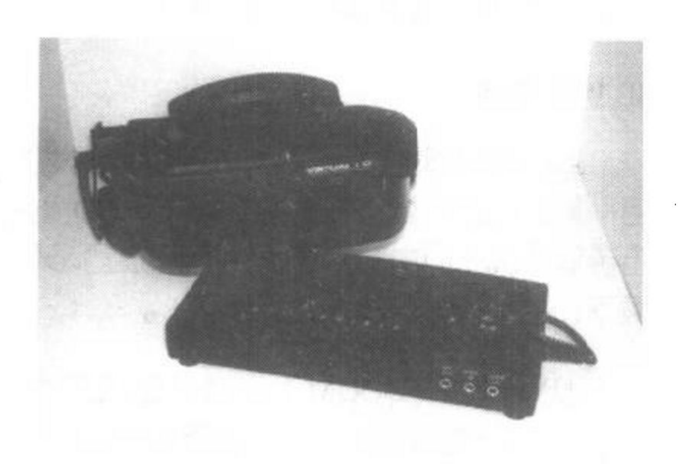
3D 射击游戏如果使用 3D 输出装置（如头盔）进行游戏，一定更有临场感，也更增添了游戏的乐趣。也许是 3D 输出装置并不普及的关系，目前支持 3D 输出装置的游戏并不多见。但是，相信这将是未来发展的趋势。



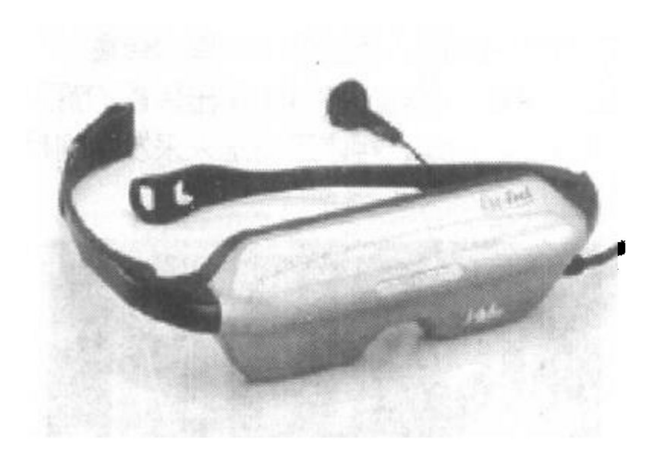
毁灭战士（DOOM）是最早推出的第一人称 3D 射击游戏。



3 D头盔是目前尚未普及的游戏配备。



用3 D头盔玩毁灭战士（DOOM）之类第一人称射击游戏格外有趣，不过得小心头昏喔。



3 D立体眼镜也是另一种选择。

养成游戏

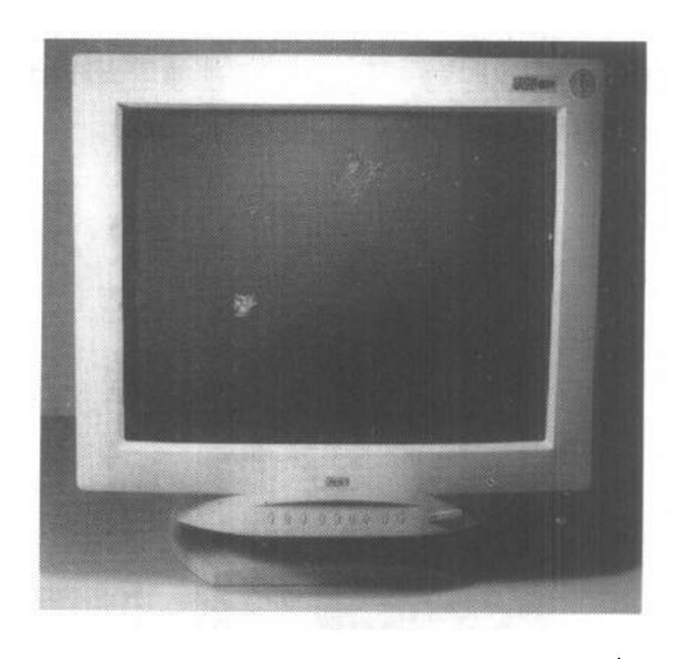
现实生活中，教养一个小孩并不容易，养成游戏提供玩家自行设计训练课程、模拟教养小孩的机会。

美少女梦工厂是一套有名的养成游戏，玩家可依照自己的喜好，给游戏主角不同的教养、训练，看未来会培育出什么样不同的人。

养成游戏一般并不需要太特殊的设备，但是游戏中大都有许多美丽的主角、漂亮的图片，所以也应该为自己准备一台大尺寸的显示器，让自己能好好欣赏这些画面。



美少女梦工厂是相当出名的养成游戏。

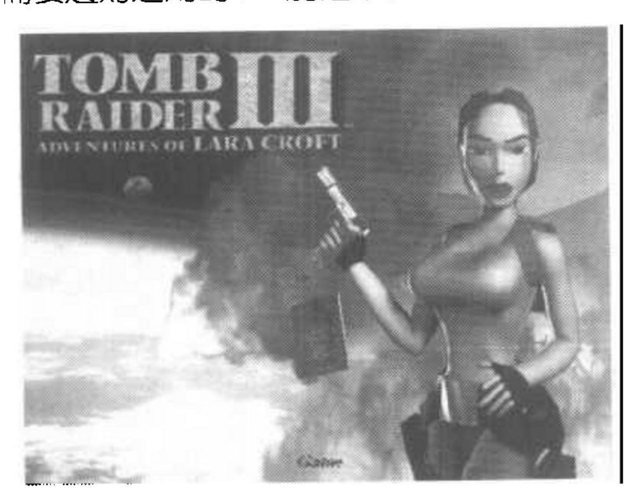


使用大尺寸屏幕玩养成游戏，更可以好好欣赏游戏中美美的女主角了。

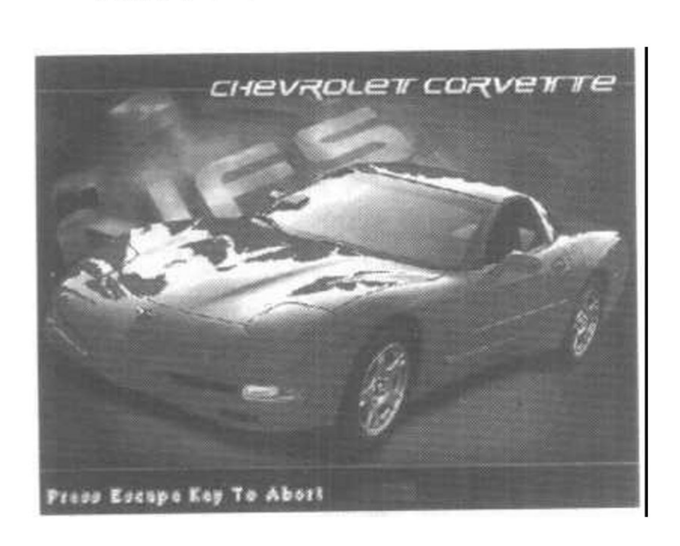
3D 游戏

现在许多类型的游戏都推出 3D 版本，而目前的 3D 游戏大概都是使用 GLIDE、OpenGL、Direct 3D 三种函数库，虽然都可以用软件模拟的方式执行，但若想要得到更好、更流畅的效果就必须使用硬件加速功能。

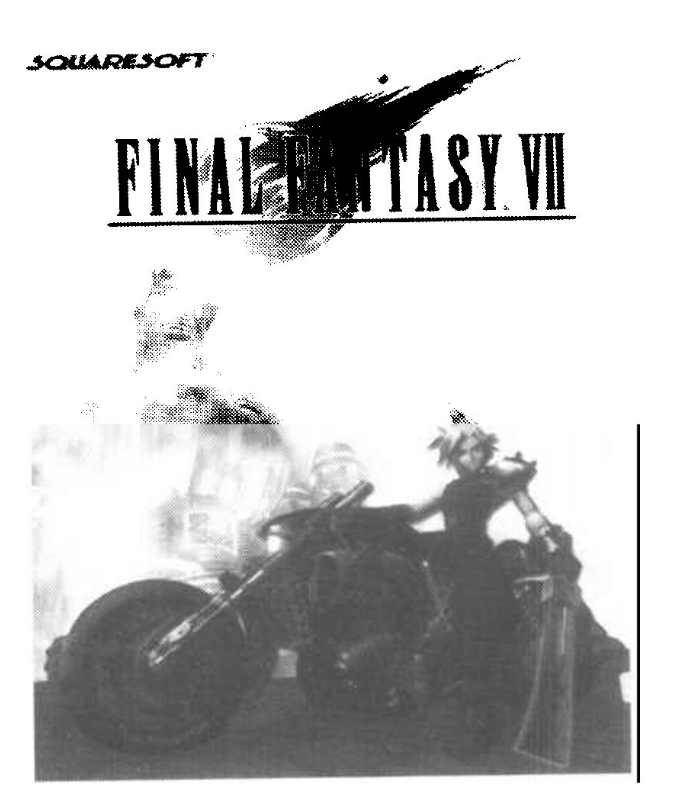
其中 Direct 3D 在许多一般屏幕显示卡中就提供支持；OpenGL 在高级屏幕显示卡中才提供支持；而 GLIDE 则是只有 Voodoo 系列卡才有的独家技术，玩家可以视自己的需要选购适用的 3D 加速卡。



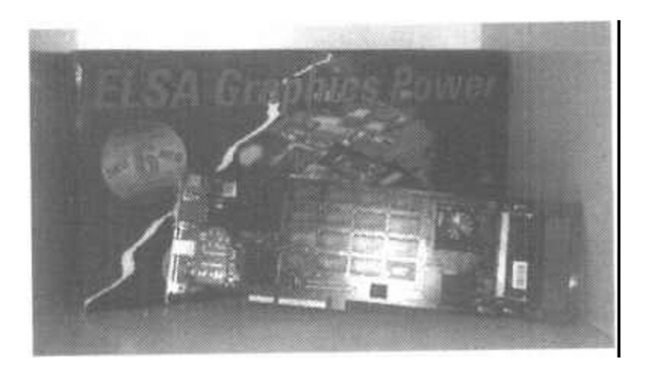
古墓丽影是有名的 3 D游戏，当中的女主角劳拉，应该没有人不知道吧！



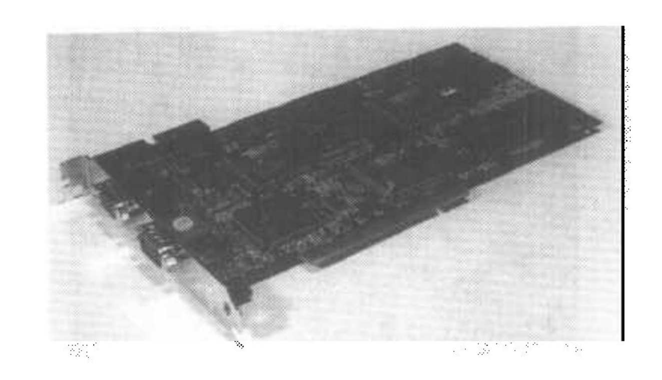
极品飞车 3 是一套热门的 3 D游戏。



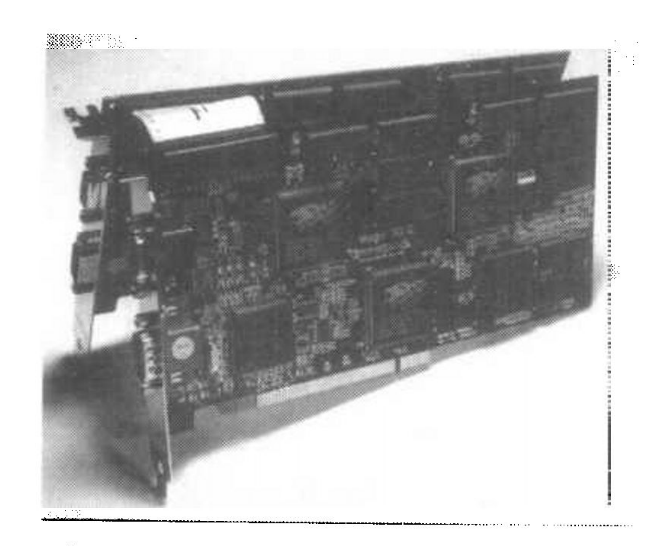
太空战士七（Final Fantasy VII）是一套由次世代主机（Play Station）移植过来的 3 D游戏。



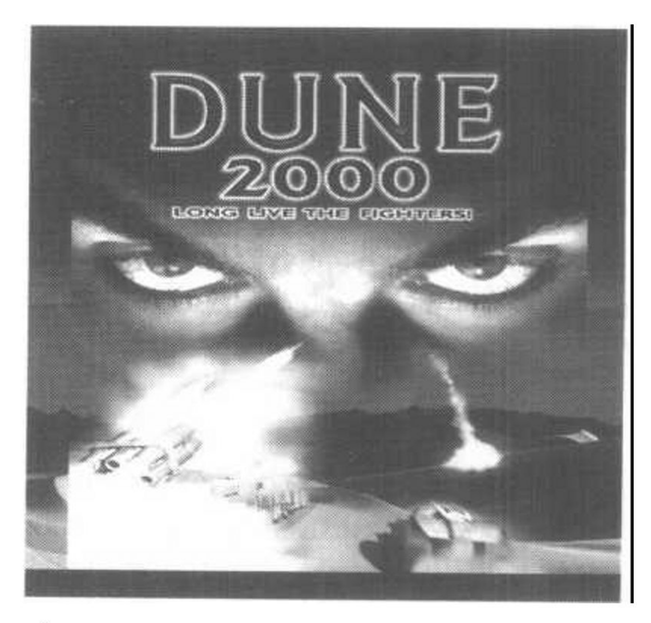
ELSA 公司出品的 Gloria XXL 是一张支持 OpenGL 的高阶显示卡。



Voodoo 2 是市面上抢手的 3 D加速卡。



使用两张 Voodoo 2 串接（SLI），能提供更高解析度的显示效果，是许多人所梦寐以求的。

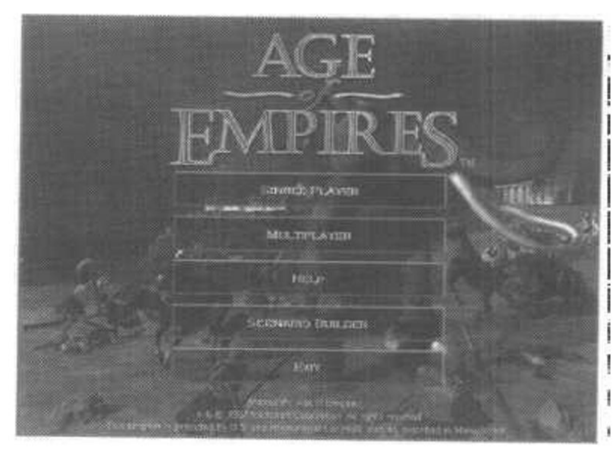


沙丘魔堡（DUNE）是最先推出的即时战略连线游戏，现在也推出了新版本——沙丘魔堡 2000（DUNE 2000）。

连线游戏

一个人玩游戏玩久了也会觉得闷，似乎都没啥进步，越玩越无趣，幸好现在许多游戏都增加了连线对战模式，玩家可以与其他玩家切磋切磋。如想与人连线对战则须准备连线设备（如：Modem 或 Net Card）。

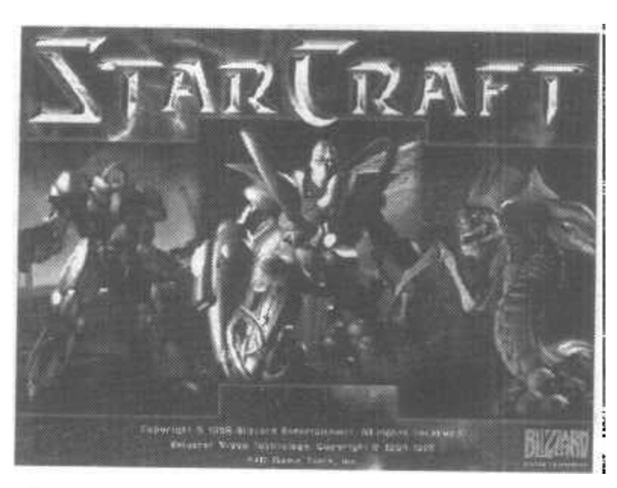
连线游戏从早期的毁灭战士 DOOM、沙丘魔堡 DUNE，开始带领玩家进入另一不同的新境界，玩家开始可以与其他玩家切磋技术，互相战斗。现在不只即时战略游戏或射击游戏有连线功能，也有更多的游戏增加连线功能，包括运动、赛车等各类型游戏皆增加连线功能。



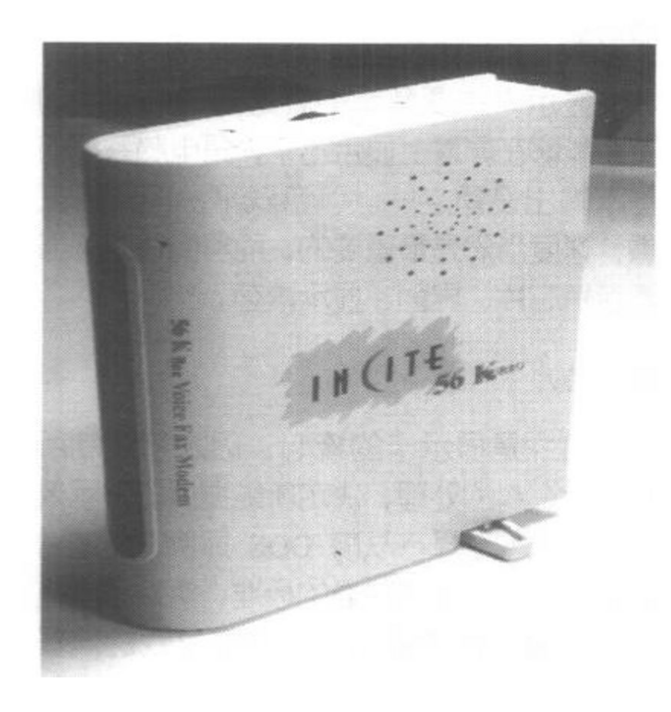
微软推出的帝国时代（AOE），是目前热门的连线游戏。



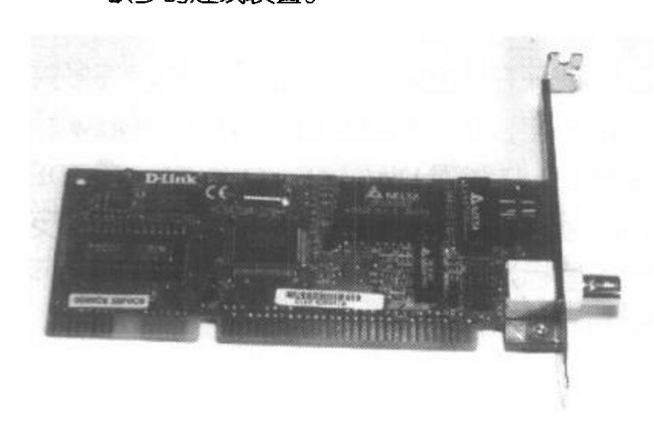
魔唤精灵 V2，也新增连线对战模式供玩家选择。



星际争霸（StarCraft） 也是一套不错的连线游戏。



Modem 是在家与其他玩家连线对战时不可缺少的连线装置。



网卡是架设局域网（LAN）必备的装置。

1-2 硬件配备

对于硬件配备大概可以分为标准（一般）配备和特殊配备。标准（一般）配备指的就是一般多媒体电脑所需具备的基本配备（如 CPU、RAM、HD、VGA Card、Monitor、Sound Card、Speaker、CD-ROM、…），而特殊配备则是因特殊需求而须额外购买的配备（如：3D 加速卡、网路卡、摇杆、方向盘、…）。

1-2-1 标准（一般）配备

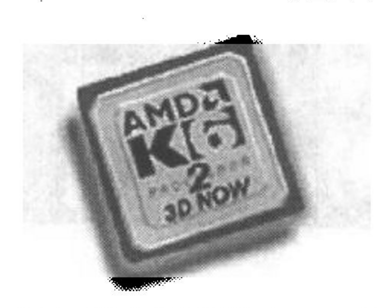
标准（一般）配备，主要是指一般多媒体电脑系统所需具备的基本配备。如：CPU、显示卡、显示器、声卡、音箱等。

CPU

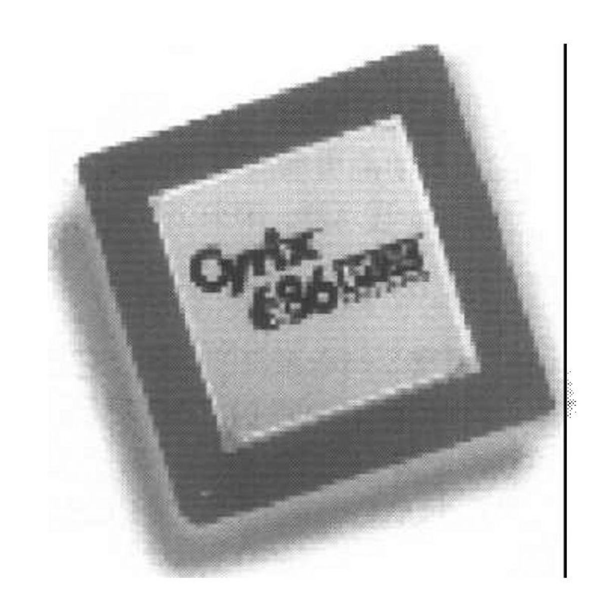
CPU 是整个电脑系统的心脏，它的整体效率直接影响应用程序执行的速度与流畅性，游戏也是属于应用程序的一种，所以为自己的游戏机选购一颗强而有力的 CPU 是必需的。

目前在市面上，CPU 的选择不外乎 Intel、AMD、Cyrix 三大厂商。以 Cyrix 来说，过去的 6x86 系列 CPU 就因为与 x86 系统没有完全兼容，曾经发生有些游戏不能执行的问题，如：“魔法门 VI”、“七大王朝”、“太空战士 VII”等游戏，会在执行时造成死机。虽然游戏随后就推出修正版来解决这个问题，但是却已经使得游戏玩家对 Cyrix 失去了信心。

至于 AMD 的产品，虽然并没有发生过兼容性的问题，但是它的浮点运算处理器效能不如 Intel 产品来的好，也是众所皆知的。可是它的价格较同级 Intel 公司的产品便宜许多，而且目前 K6-2 系列产品新增加 3D Now 技术对 Microsoft Direct 3D 有特别支持，如果玩家考虑到成本问题也比较少玩 3D 游戏的话，AMD 也是不错的选择。

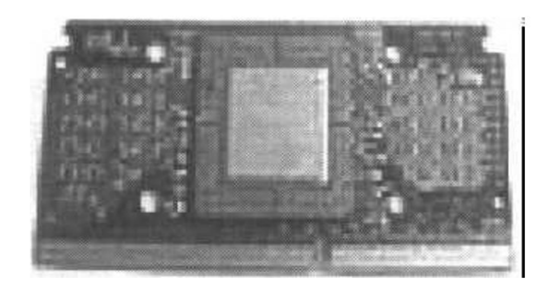


AMD K6-2 系列 CPU 新增 3D Now 技术，对 Microsoft Direct 3D 有特别支持。

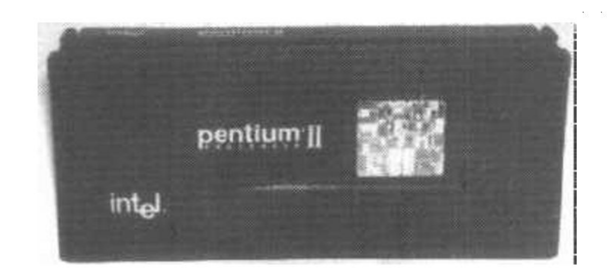


Cyrix CPU 目前市场占有率仍保持第三，仅次于 Intel 和 AMD。

而 **Intel**，由于它是 x86 系统的正统，在兼容性上当然不会有什么问题，而浮点运算处理器的效能又最好，只是价格较高了些，如果玩家常玩 3D 游戏的话，Intel 将是唯一的选择。



少了 Cache 的 Celeron CPU 效能较 Pentium Ⅱ差许多。



Intel Pentium Ⅱ、Ⅲ CPU 是游戏玩家最佳的选择。

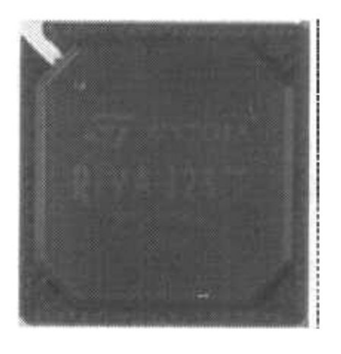
显示卡

显示卡主要负责的就是让电脑内部的资料能够在屏幕上显示出来，是电脑系统的基本输出设备之一。以游戏平台的观点来看，速度当然是最重要的，而影响速度的因素包括芯片、界面、显示内存。

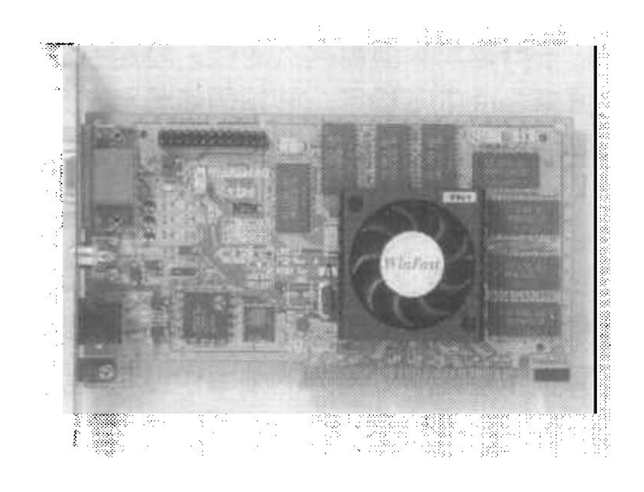
◆ 芯片

芯片是显示卡的核心，因为它控制所有显示资料的处理，决定所能提供的显示效果。芯片的选择在从前 DOS 环境下是非常重要的，因为没有共通的标准，游戏程序往往需要直接控制显示卡以提高游戏的流畅性，要是买到一张游戏不支持的显示卡，那你就只有望着屏幕干瞪眼，恨自己显示卡不争气的份了。

现在在 Windows 环境下，已有许多共同的标准，如：Microsoft 的 Direct Draw 和支持 3D 游戏的 Direct 3D、OpenGL、GLIDE 等，多数游戏皆支持这些标准。只要购买支持这些标准的显示卡，在玩游戏的时候就不会有问题了。



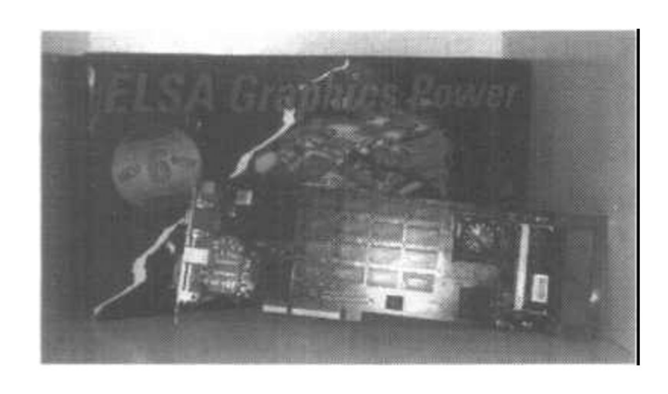
Riva 128 是含 3D 加速功能的显示芯片。



现在许多显示卡为了降低温度，在显示芯片上增加散热片或风扇，无法直接看到芯片型号。

◆ 界面

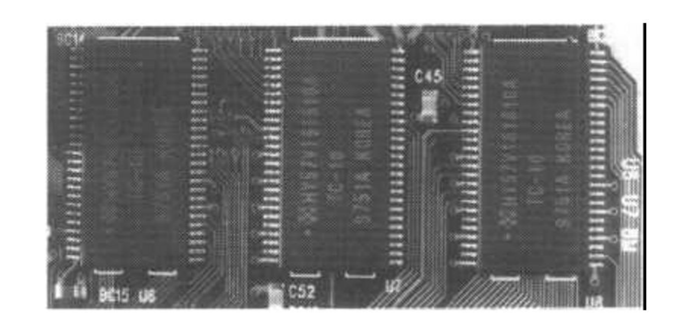
电脑系统扩充界面的发展，似乎都是因显示卡而发生的。为达到更流畅的显示效果，避免资料因 CPU 与显示卡间传送速度太慢造成延迟，不断制订更快速的扩充界面以适应需求。从过去 ISA、VL 到 PCI 及现在的 AGP，都是因为在显示速度上遇到瓶颈而制订的。新推出的 AGP 界面是专供显示资料传输用的，其频宽较 PCI 界面宽得多，因此处理速度会比较快。



AGP 界面的显示卡是目前最热门的。

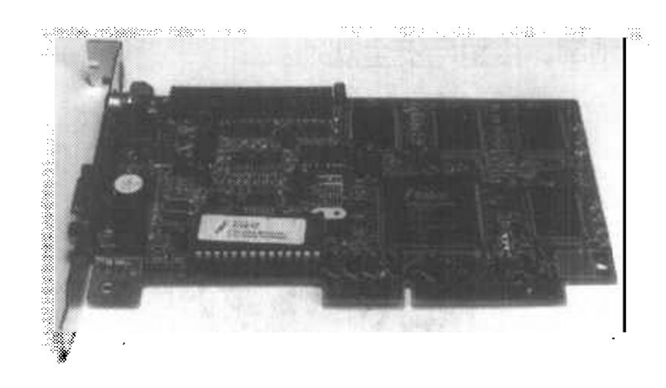
◆ 显示内存

显示卡上的内存数量，直接影响到屏幕显示的品质与效果，因为要显示在屏幕上的资料必需存放在显示卡上的内存中。足够的内存可以加快资料传输，达到更稳定的画面更新速率，因此最好选择 8MB 以上的显示内存。如果预算许可的话，就选择等级较高、专业绘图卡所使用的 SGRAM。

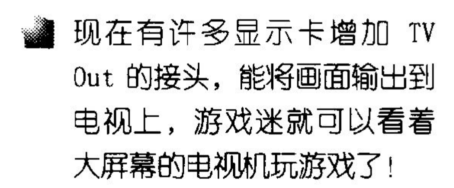


显示内存的数目及速度直接影响屏幕显示的品质及速度。

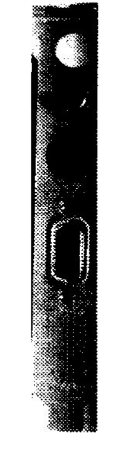
总之，购买显示卡记得选择 AGP 界面、支持 Direct Draw，以及至少 8 Mbyte 显示内存的显示卡，如此就足以应付一般的游戏了。当然，如果是钟情于 3D 游戏的玩家，最好能够再添购一张 3D 加速卡，保证能有绝佳的视觉效果。



选购显示卡记得 3D、AGP 规格，影像加速效果会更好。

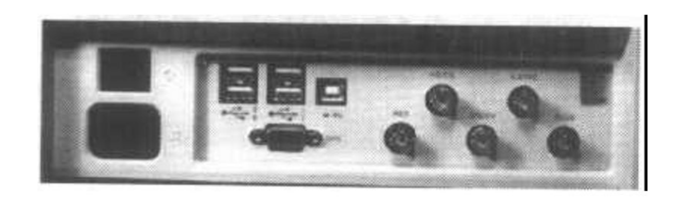


现在有许多显示卡增加 TV Out 的接头，能将画面输出到电视上，游戏迷就可以看着大屏幕的电视机玩游戏了！



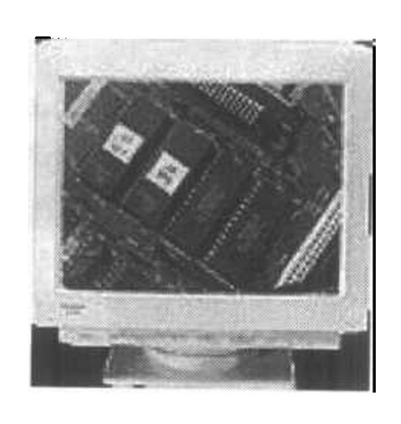
显示器

显示器是所有信息的显示窗口，和我们的关系最贴近。显示器的好坏除了影响玩家对游戏的观感外，也直接影响玩家的视力，因此再多酷炫的功能，也比不上看得舒服来得重要，而且显示器的使用寿命比其他周边装置长，因此如果预算宽松的话，不妨为自己选购一台好一点的显示器。



较高档的显示器通常有多种输入界面。

以市场状况而言，17”的屏幕几乎成为基本配备，而且有愈来愈大的趋势。但是，同样尺寸的显示器，实际上的显示区域未必会一样，购买时记得一定要问清楚。另外，购买时还有一些规格也不容忽略，包括：更新频率、点距与安全规范。

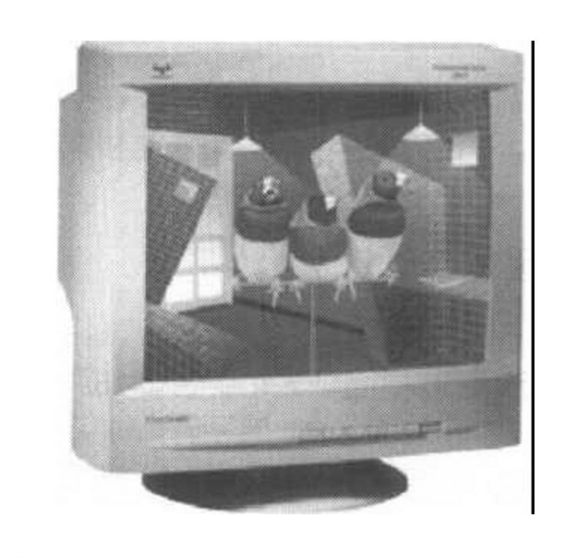


购买显示器除了尺寸外，也需注意一些规格，包括：更新频率、点距与安全规范。

◆ 更新频率

更新频率是影响画面闪烁的重要因素，其中又可分为水平频率(kHz)和垂直频率(Hz)。目前一般来看15寸以上的显示器，更新频率都可达到75 Hz以上。通常垂直频率在70Hz左右，就不太察觉得到画面的闪动。在屏幕解析度越高的时候，越是容易发现屏幕画面的不稳定。要是更新频率过低，会使屏幕画面显示异常闪动，伤害眼睛，玩家一定要注意。

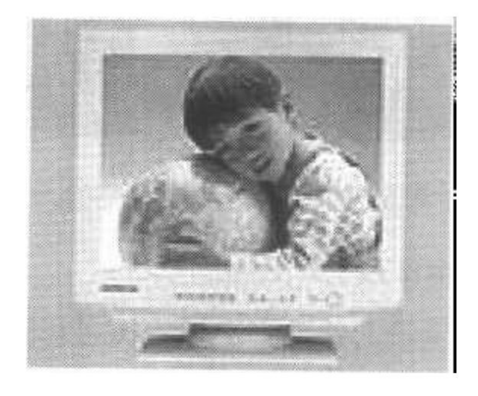
一般来说，频率愈高画质会愈稳定，但是如果显示卡不能支持到那么高的频率，就算显示器能承受再大的频率也没有用。



购买显示器可以选择品质、口碑较好较好的品牌，较不易有问题。

◆ 点距

至于点距，点距愈小，画质就愈细致，不过由于每家厂商的技术不同，点距在排列组合上也会有所差异。因此，只要不超过0.28毫米，画质都不致于太差。目前市面上主要以0.22、0.25、0.27三种规格为最多。



点距的计算也有不同的方式，游戏玩家要多加注意。

◆ 安全规范

既然显示器的好坏会直接影响视力，符合安全规范标准就更重要，显示器至少要通过 MPRII 或 TCO 92 其中一项认证，才能保障眼睛的健康。而 TCO 95，甚至于 TCO 99，又为更进阶的标准，目前国内只有几款显示器具备 TCO 99 的标准认证。



通过安全规范标准的显示器，对我们也比较有保障，用起来也比较放心。

最后，选购显示器还是亲自到有展示显示器的店家，或是大型的电脑商场用眼睛看，并多比较画质、亮度和对比度，尤其是很多台显示器放在一起时更能分出高下，不要嫌麻烦，多比比，多看看，就可以买到适合自己且舒适的机种。



亲自到现场比较过后再选择才是最实际的。

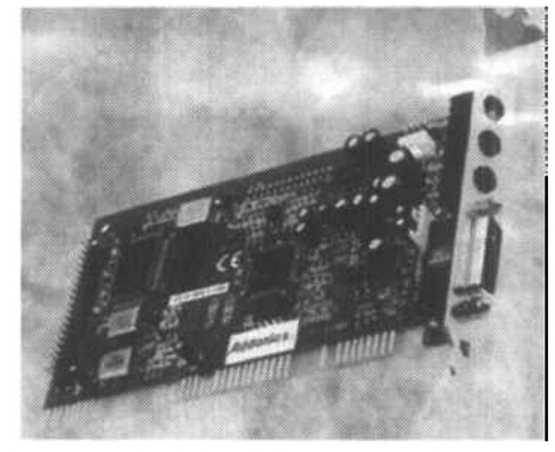
声卡

声音是一个游戏软件的灵魂，可以让人有身临其境的感觉。过去，声卡为 ISA 界面，但是由于 ISA 界面会大量占用中央处理器的资源，使得处理器的效率大减，目前已逐渐淡出，取而代之的则是 PCI 界面的声卡。

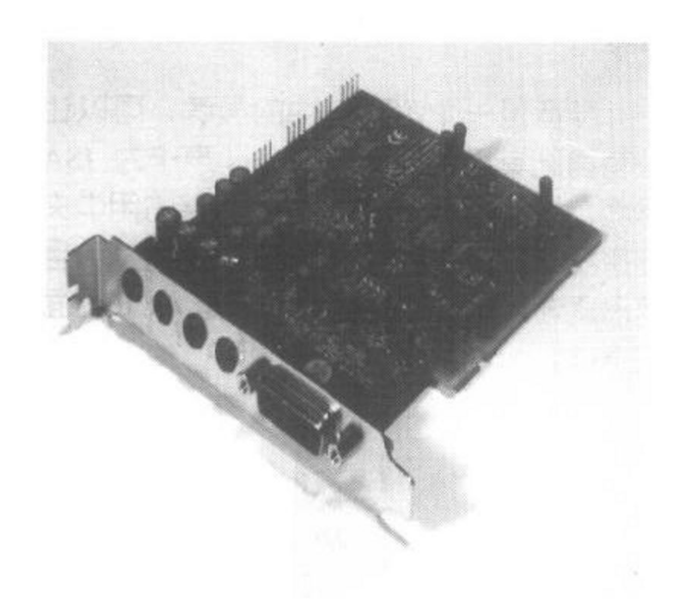


声卡除 Line In、Line Out、MIC 、Speak 等声音输出/入接头外，多半有 Game Port 接头供摇杆使用。

除了声卡的界面外，购买时也可注意声卡的取样频率与信噪比，取样频率愈高，音质失真愈小，愈接近原录制时的声音；信噪比愈大，其声音重现也愈趋近真实。



ISA 界面的声卡已经快要走入历史了。



PCI 界面的声卡能提供较高品质的声音输出。

而近来蔚为风潮的 3D 电脑游戏，则可利用 3D 声卡模拟出 3D 音场的效果，透过音箱，声音由上、下、左、右不同方位表现出来，让玩家完全进入 3D 的世界。



支持多声道的声卡，能提供较佳环绕声场模拟效果。

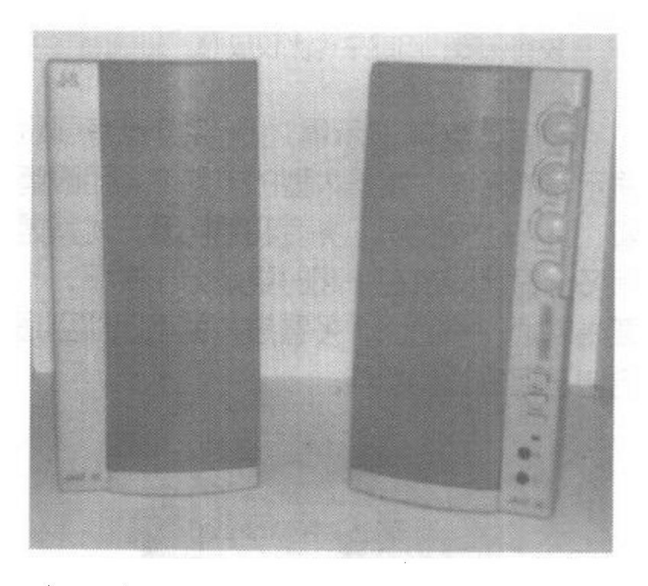
最后，不论是否购买具有 3D 音效的声卡，都别忘了选购 PCI 界面的声卡，才能提升系统的效能。



支持 3 D 音效规格应是未来的趋势。

音箱

购买音箱最重要的就是防磁功能，大部分的人都会将音箱放在显示器旁边，如果音箱没有防磁功能会损坏显示器的显像管，造成显像管变色，所以购买时一定要记得购买防磁音箱。



防磁音箱是最基本的要求。

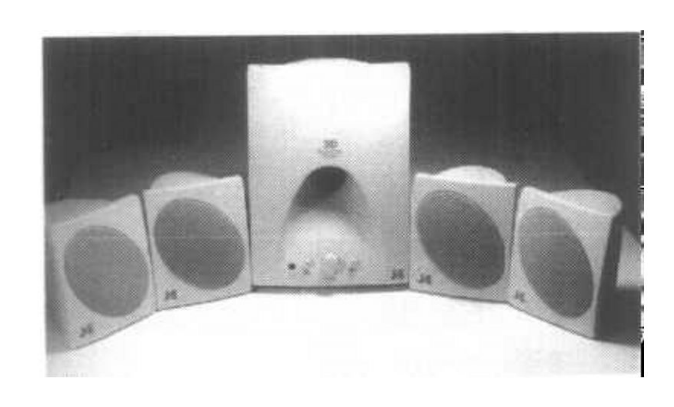
其次，因为音箱的价格相差非常的大，从几十块到几百块都有，甚至还有几千元的，效果如何就看各人的感觉了。每个人对音箱音质的敏感度都不相同，有些人偏好高音、有些人偏好重低音、更有些人毫无感觉，很难说出个标准。所以，如果想要选购音箱，

最好的建议就是亲自到店里试听，只要挑个声音品质与造型都满意的音箱，那就好了！



重低音音箱是不错的选择。

当然，随着电脑游戏的进步，游戏中拟真的 3D 立体环绕音场效果，也是需要高品质的音箱才能表现出逼真的声音。



多声道音箱较能模拟出 3D 立体环绕音场的效果。

1-2-2 特殊配备

特殊配备主要是为适应不同游戏的需求而有不同界面，如：模拟器游戏使用 Keyboard 界面摇杆；不同操作方式，如：飞行游戏使用飞行摇杆、格斗游戏使用大型电玩摇杆，或其他特殊需求，如：3D游戏使用3D加速卡、连线游戏使用网卡或调制解调器。

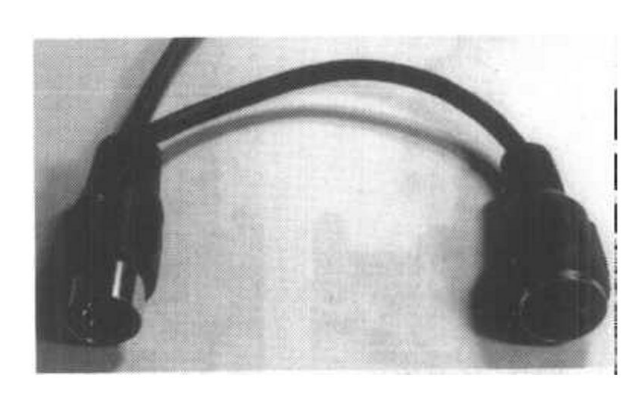
摇杆

一般人使用电脑只需要键盘及鼠标就足够了，但是用电脑来玩游戏就不一样了，如果只用键盘及鼠标来玩游戏，常常会有一些操纵上不方便或因减少真实感降低游戏乐趣的情况，如：玩格斗游戏、运动游戏、飞行游戏、射击游戏等，所以可以视情况为自己选购一支适用的摇杆。而摇杆的选择方式可以从界面、外型及功能着手。

◆ 界面

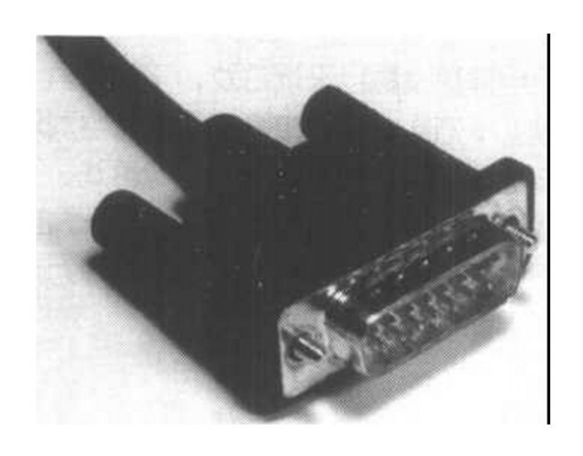
摇杆的界面非常多，从 Keyboard、Game Port、Serial Port 到 USB Port 都有，这些界面中除了 Game Port 在声卡上外，其他都在主机板上就应该有。

1. Keyboard 界面：Keyboard 界面的摇杆因不需要任何驱动程序在使用上最为方便，适合玩不支持 Game Port 界面的模拟器使用。



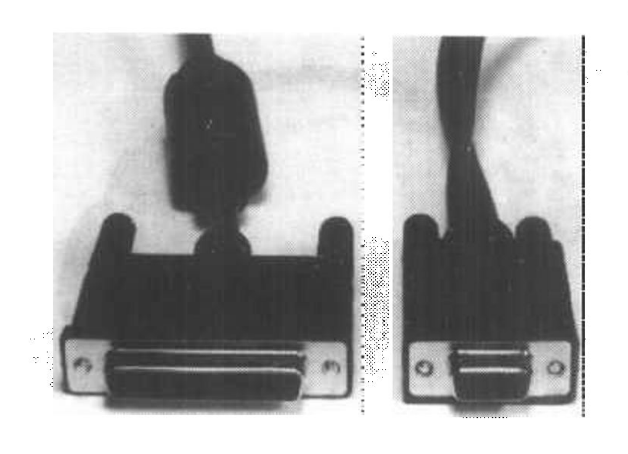
Keyboard 界面不需任何驱动程序，在使用上最为方便。

2. Game Port 界面：Game Port 界面的摇杆是最为常见的，插在声卡上的 Game/MIDI Port 上使用，使用时需安装驱动程序。



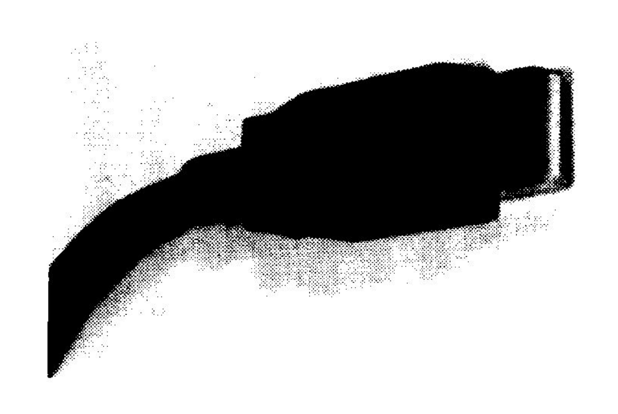
Game Port 接头在声卡上都可以找到，是最为常见的界面。

3. Serial Port（串行接口）界面：Serial Port 在主机板上一般提供有两个，分别是 COM1 及 COM2，目前常见的使用 Serial Port 的装置有鼠标（Mouse）和调制解调器（Modem）。

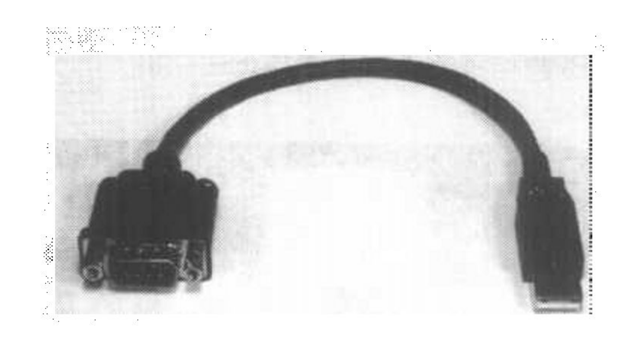


Serial Port 界面在主机板上通常接上鼠标及调制解调器已不敷使用。

4. USB Port 界面：USB 界面因为是新的规格，只有在较新的主机板上才有提供。主要特色是支持热插使用，可在系统启动的状态下，不须关闭电源，直接插/拔 USB 界面的装置。目前常用装置中，支持 USB 界面的也越来越多了，如：键盘、显示器、鼠标、调制解调器等。



USB Port 支持热插功能，是最新的热门界面。



使用转接线可将 Serial Port 的摇杆，接到 USB Port 上使用。

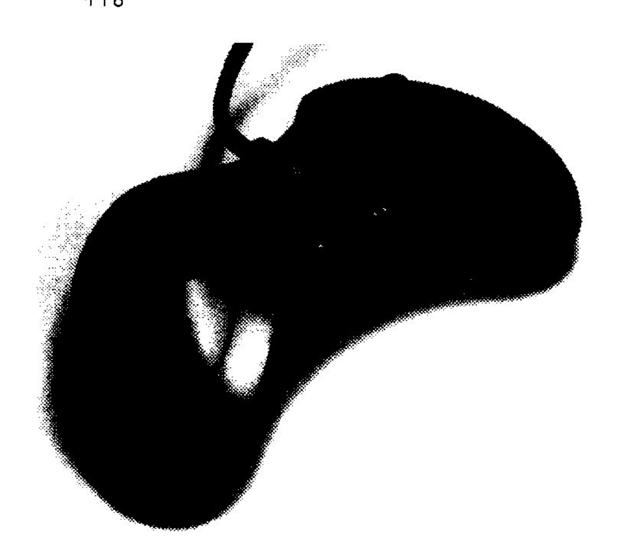
◆ 外型

摇杆的外型选择也非常多，有适用大多数游戏的类似电视游戏机的 Game Pad 摇杆、适合格斗游戏的类似大型电玩的摇杆，也有适合飞行游戏的 3D 飞行摇杆。

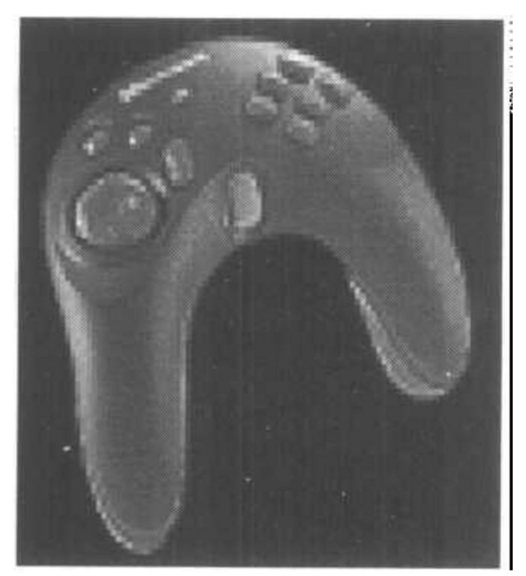
1. 类似电视游戏机手柄的 Game Pad 摇杆：Game Pad 摇杆是最常见的摇杆外型，许多厂商也都设计了各自不同需求的 Game Pad 摇杆，如：人体工学、无线控制等。



类似电视游戏机手柄外型的 Game Pad 摇杆。

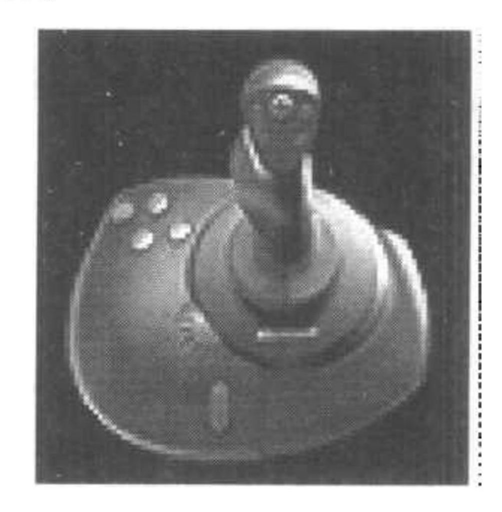


Game Pad 摇杆几乎是游戏玩家必备的基本求生工具了。



外型特殊具人体工学的 Game Pad 摇杆，使用上较为顺手。

2. 飞行摇杆：飞行摇杆是喜爱飞行游戏的玩家不可缺少的摇杆，制造厂商也非常认真地研发新型功能的产品，可选择的产品非常多。



飞行摇杆在选购时需注意握起来的舒适感如何。

3. 类似大型电玩的摇杆：类似大型电玩的摇杆是玩格斗游戏的最佳拍档，让游戏玩家不论是踢、打、滚、防，都能有最佳的操控感。



类似大型电玩的摇杆是玩格斗游戏的最佳拍档。

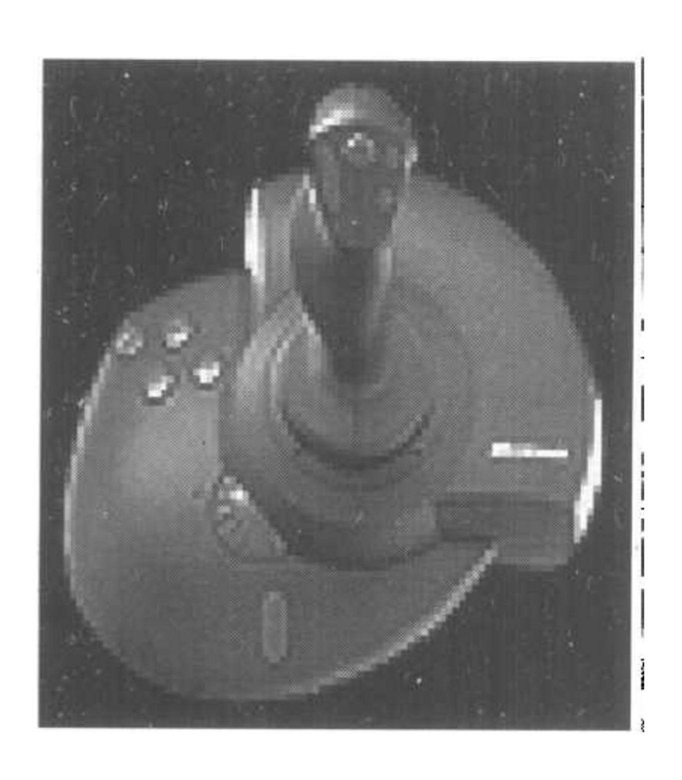
◆ **功能**

摇杆的功能大概可分几项，首先是按键数目，按键的数目越多相对的摇杆本身提供的功能也越多；其次是可程序化按键，多数摇杆应该都有可重新定义按键的功能，玩

家可以自行定义喜好的按键功能；最后是摇杆提供的特殊功能，如力回馈功能。



按键数目多，可程序化控制的摇杆是较佳的选择。



微软力回馈摇杆是通过齿轮传动方式产生机械式的震动。

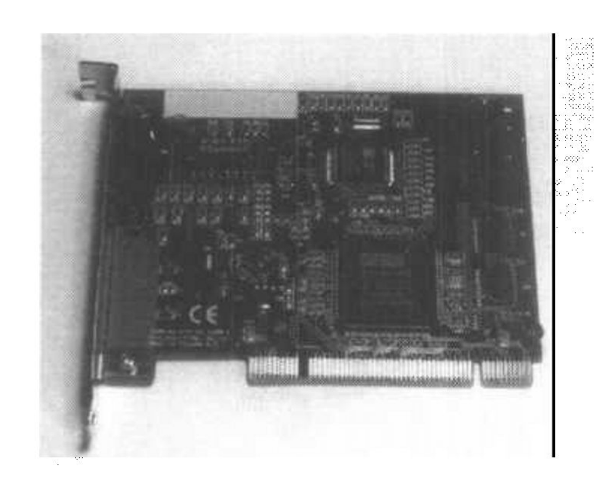


罗技力回馈钛翼采用了市面上首度出现的钢缆线传动力回馈技术，改进传统齿轮传动方式易产生震动间断的缺点，让摇杆能够更贴近真实、更敏锐精准地发挥力回馈效果。

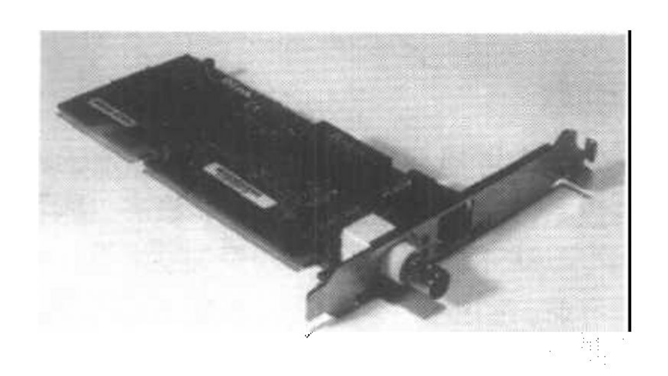
玩家可以视个人喜好、需要，为自己挑选一支合适的摇杆，作为挑战游戏的利器。

网卡

是想在家里架设局域网，玩网络连线游戏时需准备的，除了网卡还需准备线材、T 型接头、终端电阻或集线器（HUB）。目前网络速度逐渐提升至 100Mbps 了，所以最好选购一张 100Mbps、PCI 界面的网卡，来适应未来的需求。



100Mbps、PCI 界面的网卡，是未来的趋势。

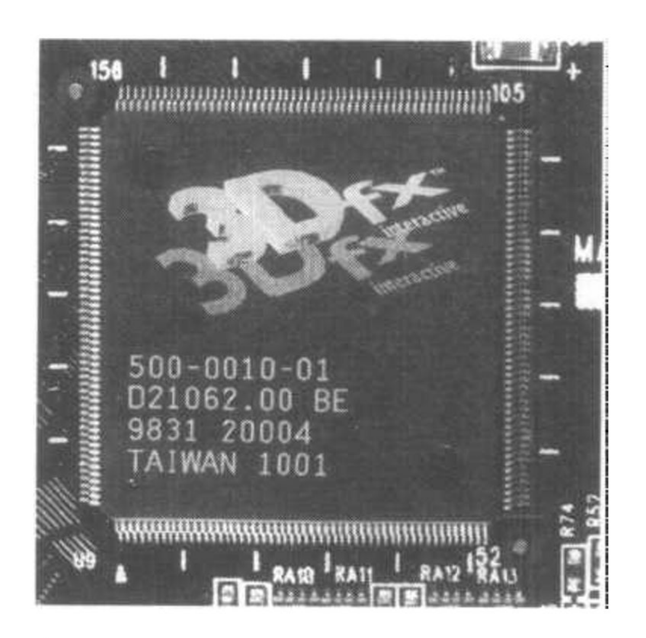


ISA 界面 10M Bps 的网卡，不足以应付未来传输的需求了。

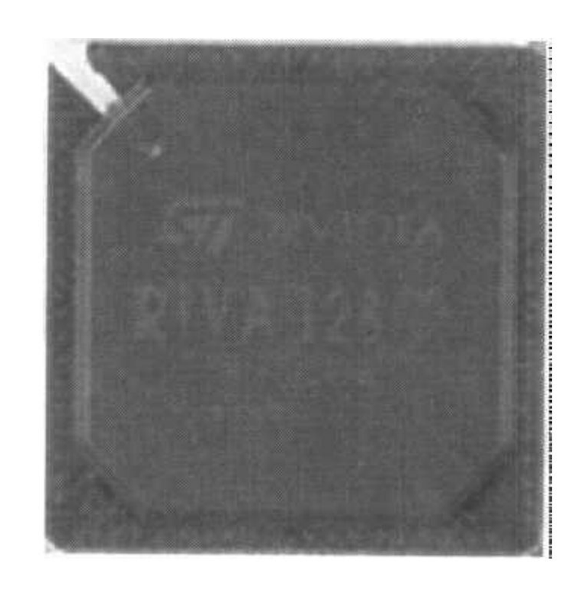
3D 加速卡

目前市场上有许多含 3D 功能的显示卡和 3D 加速卡，使用的芯片也有所不同，其中 3D 加速卡使用的芯片主要就是 3Dfx 公司的 Voodoo 2、Voodoo 3；而含 3D 功能显示卡使用的芯片就包含 VIDIA 的 Riva TNT、TNT 2，英特尔的 Intel i740，S3 的 Savage 3D 等。

其次就必需考虑 3D 加速芯片所支持的 3D 标准。目前的 3D 标准大致有 3Dfx 独家的 Glide、Microsoft 的 Direct 3D 及 Microsoft 和 SGI 的 OpenGL 等，其中除 Glide 需特殊的 3D 加速芯片（Voodoo 系列）外，Direct3D 及 OpenGL 皆以整合入显示芯片中，许多显示卡皆提供支持。如果游戏支持卡上芯片的 3D 标准，就可以使用硬件加速，达到最佳的效果；相反的，如果游戏不支持卡上芯片的 3D 标准，就需使用软件模拟的方式执行，而使用软件模拟时 3D 效能无法彻底表现出来。现今 3D 电脑游戏中以支持 Glide 的游戏最为普遍，而支持 Direct3D 及 OpenGL 的电脑游戏效果似乎也略为逊色一些。



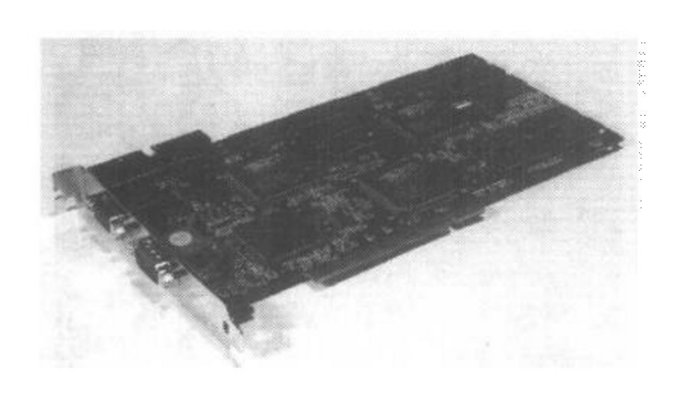
3Dfx 的 Voodoo 系列芯片是独家支持 Glide 规格的 3 D 加速芯片。



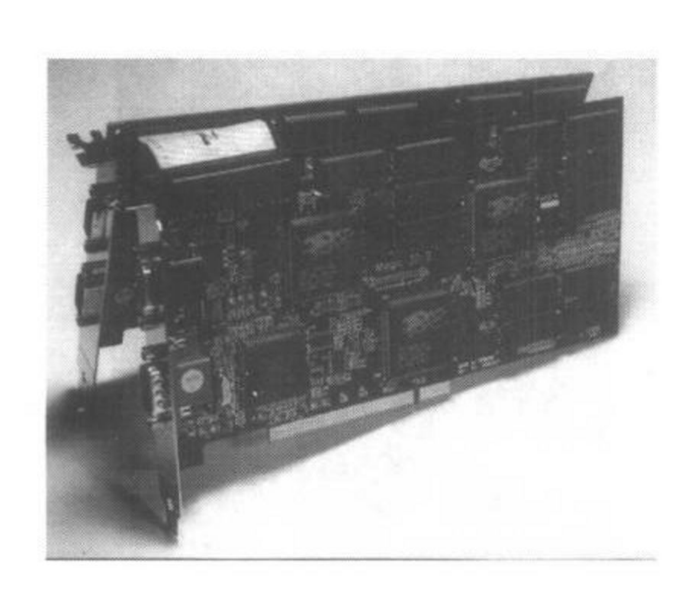
VIDIA 的 Riva 128 是整合显示及 3 D 加速功能的显示芯片。



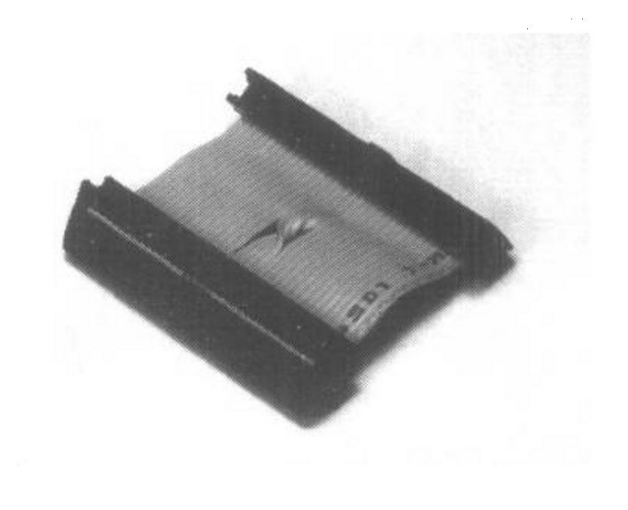
Intel 的 i740 芯片是整合显示及 3 D 加速功能的显示芯片。



巫毒（Voodoo）卡曾是最热门的 3 D 加速卡。



串接两张 Voodoo 2 是许多游戏玩家心目中的梦想。



Voodoo 串接专用排线必须经过特别跳线处理。

方向盘

方向盘是在玩赛车游戏时才需要的特殊设备，市售方向盘种类并不算很多，购买时可以从外观、材质及是否有力回馈等条件来考虑。当然，条件越好的价格也就越高。



方向盘的外型、质感是第一印象。



方向盘及排档位置是否顺手很重要。



罗技力回馈天驹使用 Cable Drive 缆线传动原理，让震动的感觉不但更敏锐，而且可以保持持续性，不会有延迟或者间断的现象。

你的电脑设备够酷吗？

下一页的表为“硬件设备总体验”，玩家可以就自己现有的电脑设备来回答，最后，将各项分数加起来得到总得分，以总分的高低来判断自己电脑的等级。

得分	等级	评语
10 分以下	古董级	该淘汰啦！
10-20 分	入门级	还可以啦！
20-30 分	高手级	不错喔！
30 分以上	梦幻级	酷毙啦！

如何？对结果满意吗？不论玩家对结果是否都赞成，不妨将它当作一个参考。一方面，可以了解现有的机器等级；另一方面，帮助了解日后如果需要增添设备时作参考。

1-3　梦幻平台大公开

任何一位电脑游戏玩家都希望自己能拥有一台梦幻级的专属于游戏的电脑，从一颗强而有力的 CPU 开始，到显示卡、声卡、3D 加速卡、音箱，甚至是摇杆、方向盘没有一个会放过。总之，该有的就要有，而且不能太差，最好是顶级的产品。如此一来，玩起来也才过瘾！



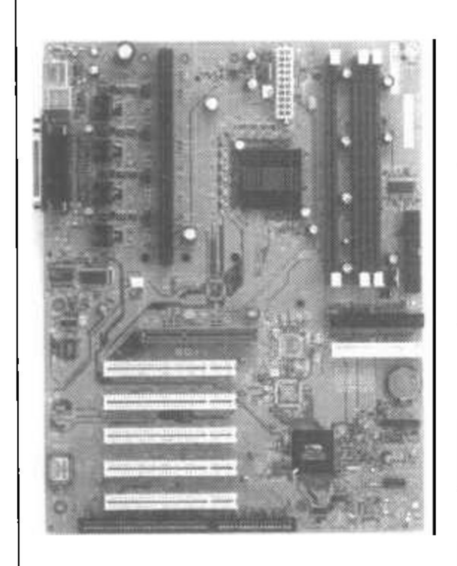
顶级配备的梦幻平台是所有游戏迷所追求的。

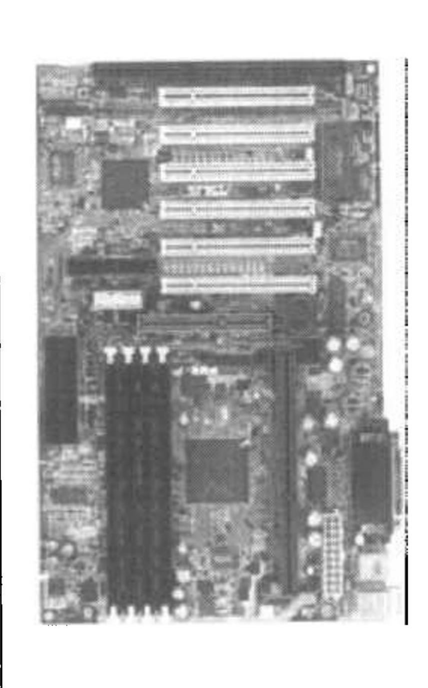
在接下来的内容中，介绍了几款表现不错的设备，玩家可留意一下其规格，给玩家真正需要的建议。

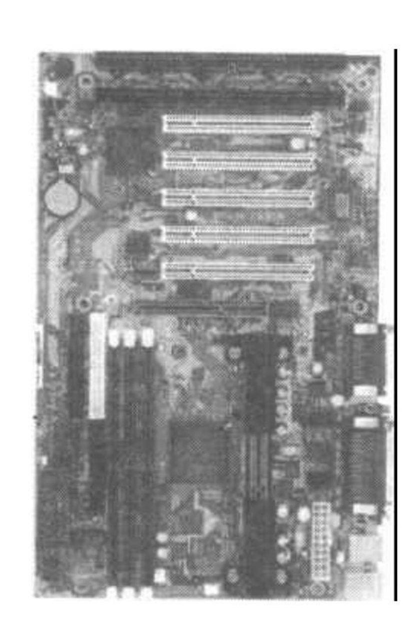
硬件设备总体验

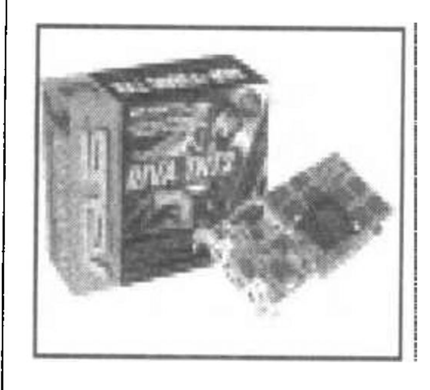
项目	内容	分数
一	中央处理器（CPU）	
	Pentium MMX	0
	K6-3D	3
	Pentium Ⅱ	5
	Pentium Ⅲ 500MHz以上	7
二	内存（RAM）	
	32M	0
	64M	1
	128M	2
	256M	4
	256M以上	5
三	显示卡	
	视窗加速卡2M RAM	0
	视窗加速卡4M RAM	2
	视窗加速卡8M RAM	4
	视窗加速卡16M RAM以上	5
四	显示器	
	14寸显示器	0
	15寸显示器	1
	17寸显示器	3
	19寸显示器	4
	20寸显示器	5
	21寸以上显示器	6

项目	内容	分数
五	3D加速卡	5
	Direct 3D	1
	OpenGL	2
	GLIDE	3
六	声卡	
	8bit	0
	16bit	1
	32bit	1
	32bit 3D功能	2
七	音箱	
	普通音箱	0
	四声道环绕音箱	1
	3D音效音箱	2
	超重低音音箱	3
八	摇杆	
	Game Pad	1
	3D飞行摇杆	2
	力回馈摇杆	3
九	其他加分	
	节流阀	1
	光线枪	2
	赛车方向盘	2
	力回馈方向盘	3

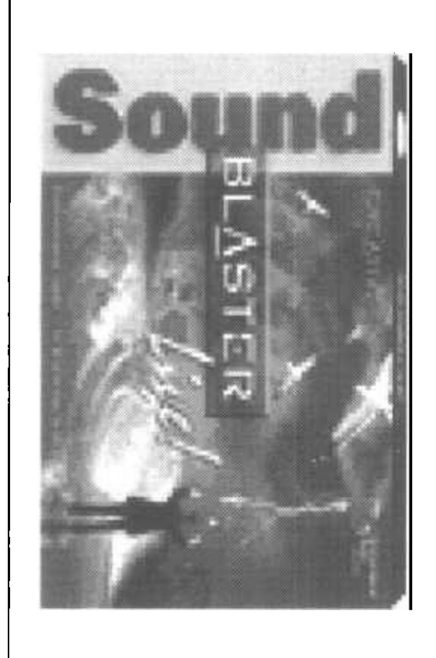
梦幻级主机板~大众 SD11 主机板	
	1. 支持最新 AMD K7 CPU 的 SLAT A 主板。 2. 支持 Ultra DMA 66 硬盘规格。 3. BIOS 自动确定或选择时钟速度。 4. BIOS 自动确定或选择外频频率（FSB）。 5. 支持 AGP 2×模式。 6. 支持当今最高的外频频率 200MHz。 7. 采用 AMD 751/ VIA 686A 芯片组。 8. 支持 3 DIMM 内存插槽，最大支持 768M PC100 SDRAM 内存。 9. 内建 5PCI、1ISA 的 ATX 结构。 10. 2MB Flash BIOS。

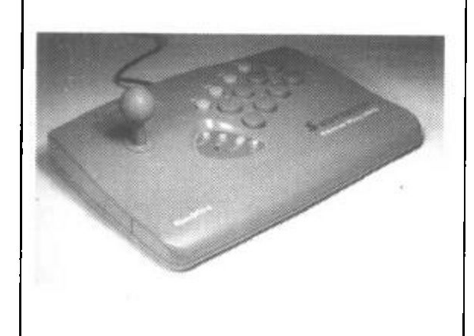
梦幻级主机板~华硕 P3B-F	
	1. 最新支持 Penitum III CPU 的 SLOT 1 主机板，可支持包括 Intel 的 Pentium III 系列，目前所有 Pentium II 处理器及其它高阶 Intel 赛扬处理器。 2. 采用 Intel 440BX AGPset 芯片组，支持 100MHz 外频及 L2 Cache。 3. 是目前 Slot 1 主机板中唯一配备有 JumperFree™ BIOS 的功能，它提供您以方便简易的方式来调整 CPU 的工作频率，另又配备 Suspend-to-RAM 功能以节省用电。 4. 包含 6 PCI Slots (也 可 更 换 为 ISA Slots)。 5. 4 DIMM 插槽最高可支持 1024MB 的 PC-100 SDRAM。 6. 2MB Flash BIOS。

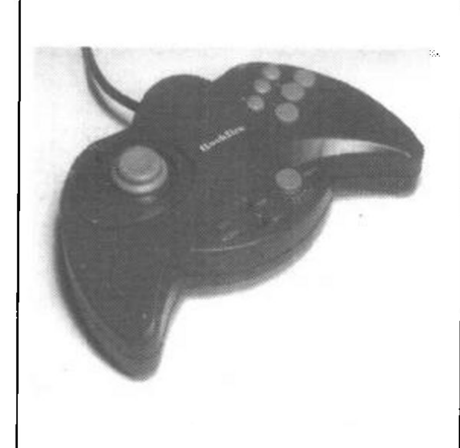
梦幻级主机板~微星 6199 主机板	
	1. 支持 Intel Pentium III/Pentium II/Celeron™系列，最高可至 800MHz 处理器。 2. 超强免跳线微调技术 CPU Plug&Play III，提供 26 档外频：66~155MHz，11 档倍频：3.0~8.0。 3. 采用 Intel 440BX AGPSet，Slot 1 ATX 主板。 4. 3 DIMM 最大可支持 768MB SDRAM(支持 ECC)。 5. 内建 5 PCI、2 ISA、1 AGP。 6. 可在 BIOS 中设定"严禁/允许"写入 BIOS 功能，彻底排除 CIH 病毒对主板的侵害。 7. 具有 Modem 唤醒功能。 8. 2MB Flash BIOS。

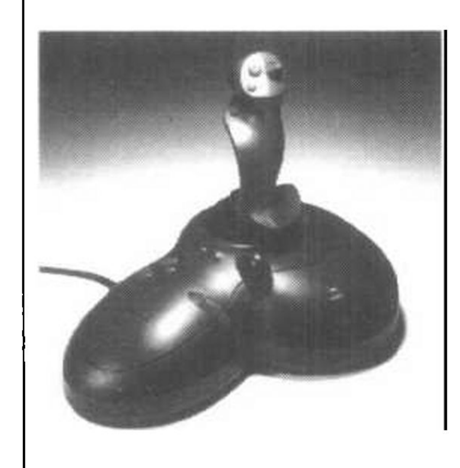
梦幻级显示卡~华硕 V3800 显示卡	
	1. 采用 nVIDIA RIVA TNT2™ 128bit 2D/ 3D 图形加速芯片。 2. 32/16MB，128bits 最高可达 150MHz 的 SGRAM。 3. 最佳化 Intel Pentium III SSE™ 及 AMD 3D Now!™ 功能。 4. 解析度最高可达 1920x1200x16.7 百万色。 5. 内建 300MHz RAMDAC。 6. 支持 DirectShow™、MPEG-1/2、Indeo 规格。 7. 完整支持 S-VHS & Composite 视频输出接口。 8. 硬件色彩空间转换（YUV4:2:2、YUV4:2:0）。可作 DVD 软解压。

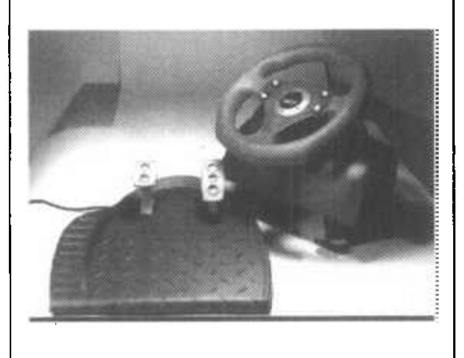
梦幻级显示卡~华硕 V6600 显示卡	
	1. 采用当今世界最强的 NVIDIA GeForce256 3D GPU 芯片。 2. 采用 32MB 高速 SGRAM。 3. 支持 AGP 4X/2X 快写模式。最高支持 2048X1536 分辨率。 4. 垂直刷新率 60~240 Hz。 5. 支持 HDTV/DVD 加速频率，支持全画面 DVD to 1080 解析度。 6. 每秒处理 1500 万个三角图形。 7. 内建 350MHz RAMDAC。

梦幻级声卡~Creative Sound Blaster Live 声卡	
	1. 波表合成器采用 E-mu System 公司的 EMU 10K1™音乐合成引擎。具有 64 语音复音和 E-mu 专有的 8 点插值技术。 2. 具有 48 个 MIDI 通道，128 种 GM 和 GS 兼容乐器，10 套打击乐器。 3. 采用 E-mu System 公司的 EMU10K1 专有的效果引擎，对任意音源支持实时的数字效果，例如混响、和声、滑音、变调、变音。 4. 用户可选对耳机、两音箱和四音箱模式的设定。 5. 加速 Microsoft DirectSound 和 DirectSound 3D，支持环境音效能扩展集（EAX），支持 Creative 多音箱环绕技术将任意普通单声道、立体声音源置于 360 度音频空间中。 6. 用户可选 8kHz 至 48kHz 采样频率，所有音源信号均以 32 位精度处理，保证高品质输出

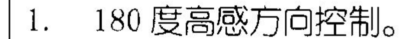
<table>
<tr><th colspan="2">梦幻级摇杆~昶玮毁灭战士</th></tr>
<tr><td></td><td>1. 功能全面，采用可程序设置键盘界面，支持游戏控制，适用于绝大多数的 PC 兼容游戏软件。
2. 简单易用四个内建游戏模组，直接支持 Street Fighter Zero Ⅱ以及 NBA Live 98，也可利用其可程序设置功能，来建立您个人专用的游戏模组。
3. 所向无敌四个独立的绝招（必杀）宏按键。
4. 多人游戏，可与其他 Rockfire 键盘模拟型态的摇杆串接连线，满足对打/多打的多人游戏需求。</td></tr>
</table>

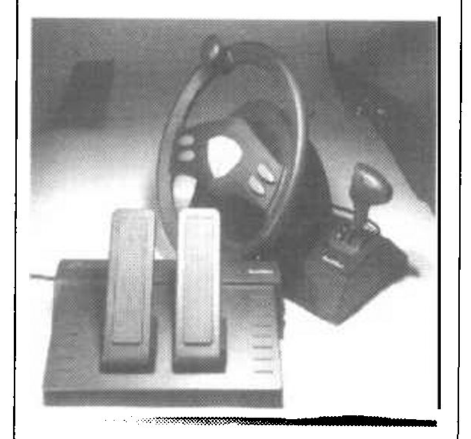
<table>
<tr><th colspan="2">梦幻级摇杆~昶玮太空游侠</th></tr>
<tr><td></td><td>1. 突破多人游戏限制，且可模拟键盘依软件需要来设置摇杆按键功能，支持大多数的游戏软件。
2. 不需任何界面卡或 Game Port 或驱动程序，易于安装使用。
3. 可串接另一支太空游侠/银梭Ⅱ，可操作双打游戏。
4. 能同时储存 2-4 组按键设置(含 2 个共同组)，最高可模拟 56 个键盘按键。
5. 摇杆具特殊记忆功能，关机后不需重新设定。
6. 二个宏按键设计，用以设置格斗游戏的绝招键，可以用一个按键打出复杂难打的绝招。
7. 全新摆轴式方向键设计，让使用者操控时更精准快速。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2">梦幻级摇杆~罗技 WingMan Force 力回馈钛翼</th></tr>
<tr><td></td><td>1. 独具 I-Force 力回馈式线传动技术。
2. 有 9 个可程序设置按钮及可观视 8 个方向的切换开关。
3. 荣获设计大奖的独特握把让您更合手。
4. 配合精准无比的节流阀，可以快速开火命中目标。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2">梦幻级方向盘~罗技 WingMan Formula Force 力回馈天驹</th></tr>
<tr><td></td><td>1. 独特的 I-Force 力回馈式“钢缆线传动技术”。
2. 真实赛车方向盘设计，具舒适的橡胶握感。
3. 可程序设置功能，包含欧洲风格排档片以及 4 个按钮。
4. 油门及刹车踏板，真实感受不同弹力。
5. 具有固定踏板效果的踏脚部位。
6. 坚固易用的固定旋钮。</td></tr>
</table>

梦幻级方向盘~拟真赛车王



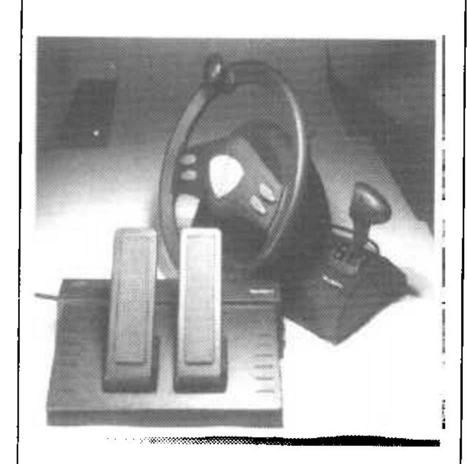


1. 180 度高感方向控制。
2. 超灵敏油门/刹车控制杆。
3. 双控制操控。

系统要求:

4. IBM PC 486/586 或其他兼容电脑。
5. 支持两支摇杆的 Game Port。

梦幻级方向盘~劲速二合一脚踏板



1. 支持所有热门赛车与飞行类电脑游戏。
2. 可配合 Rockfire 飞行摇杆使用，提供额外的 Virtual Rudder 拟真飞行尾舵踏板，并提升您的摇杆至 3D 境界。
3. 兼具人体工学与可靠的适形设计，舒适、坚固。

系统要求:

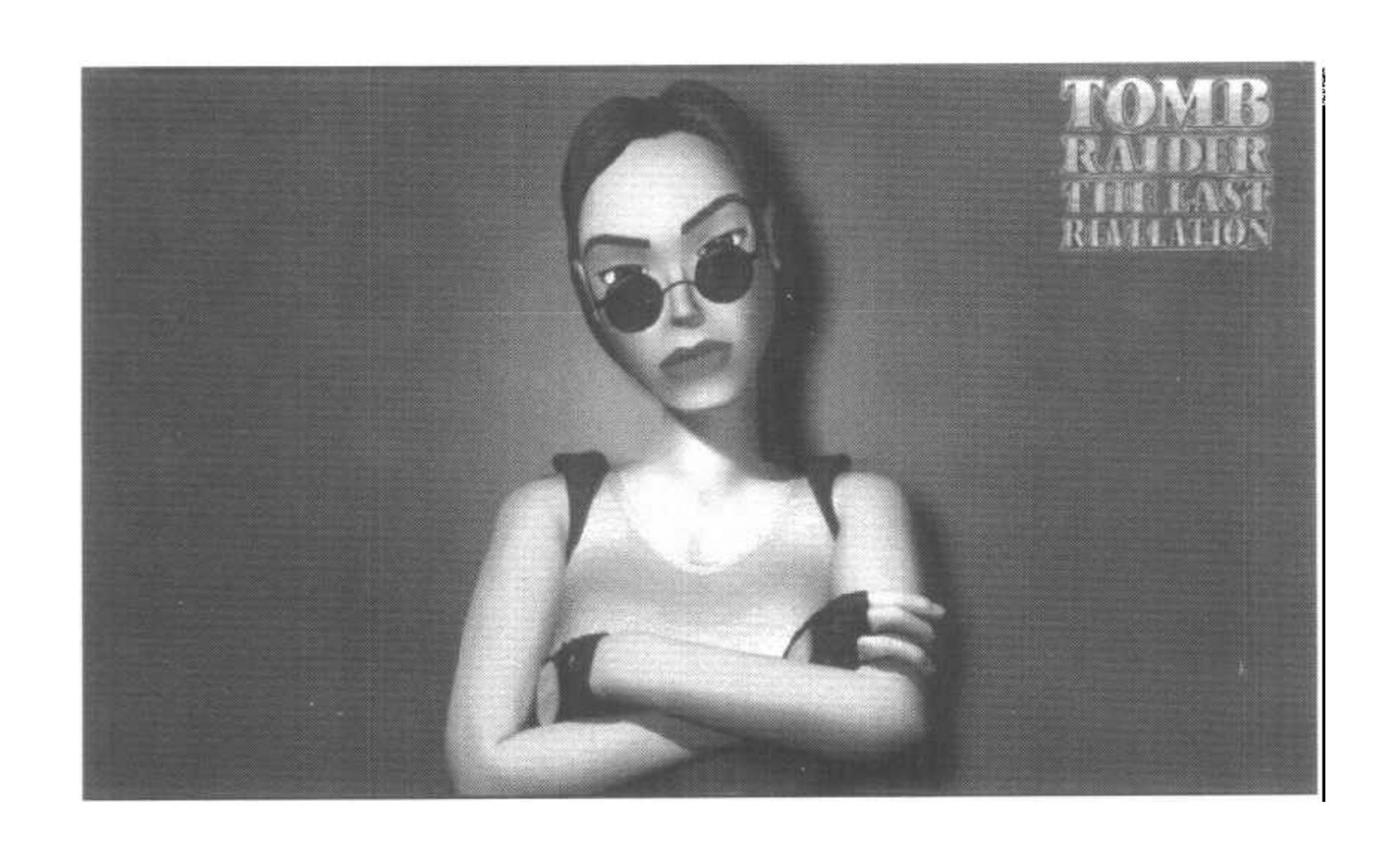
4. IBM PC 486/586 或其他兼容型电脑。
5. 支持两支摇杆的 Game Port。

1-4 结语

电脑游戏平台的建置范围相当广泛，而且并没有规定只能有哪些设备，不能有什么设备，纯粹是看个人对硬件设备以及整体效能的接收度。

关于游戏平台，前面的章节利用玩家类别与游戏类别分将其会使用到设备列出，现在的你，应该已经知道该如何自己采购、架设自己的游戏平台了。

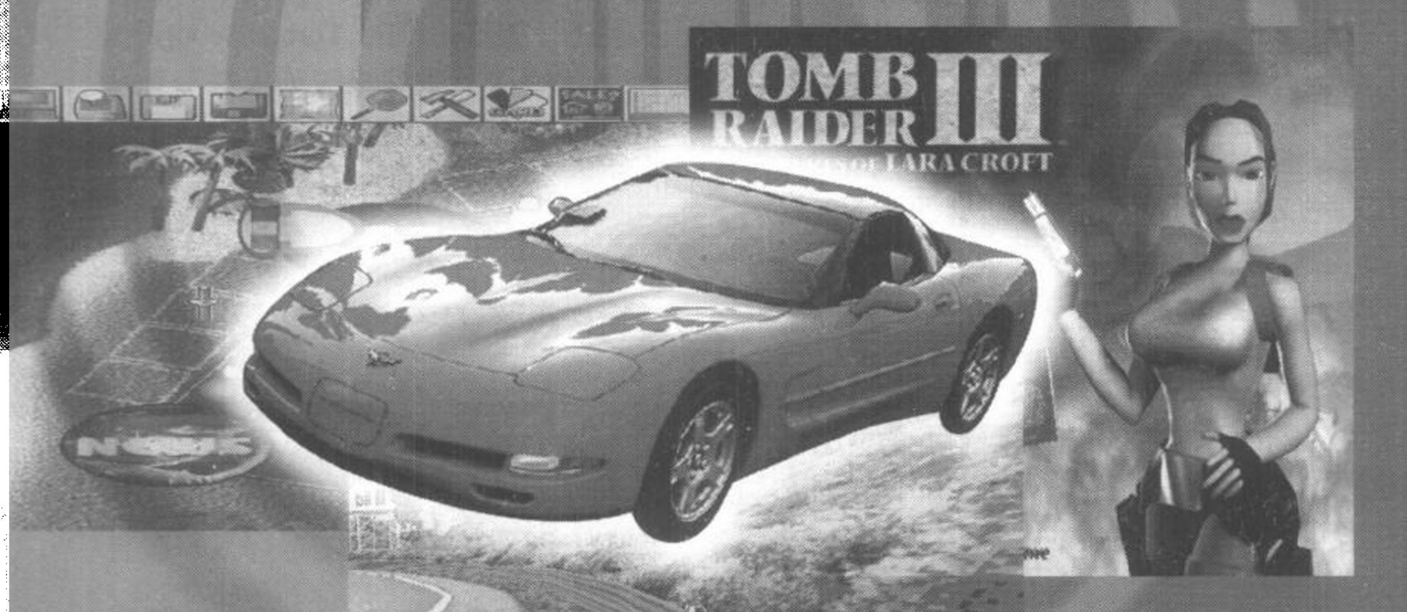
依玩家类型与游戏类型的分类方式，让原本对于游戏平台认识不清的豆子，终于理出头绪了，他还准备现学现卖，自己到中关村添购一张 3D 加速卡，以增加游戏画面处理速度。





第二章

突破各种游戏障碍



Game

豆子最近迷上了三国志 VI，玩了许久却发现 Money 总是不够用，又想招募军队、又想增加军备…什么都要花钱、粮食也不够吃，而收成的速度却又赶不上花费，如果金钱能够花用不完，那就通通不成问题了。想来想去豆子决定找小华探一探是否有什么偷鸡的方法可以解决缺钱的窘境。

2-1 什么时候想修改游戏？

相信许多玩家都和豆子有相同的经历，游戏玩到一半却不知道该如何继续进行下去，也许是金钱（经验值）不够或其他条件未完成、装备未取得而无法继续玩下去的困扰。

如果能够修改游戏，让金钱变多，游戏就可以继续进行，爱怎么花钱就怎么花，完全没有限制；是不是很过瘾？没错，这正是游戏修改迷人的地方，可以帮助游戏玩家去除游戏障碍，一步步地踢馆、破关。

2-2 游戏如何修改？

修改游戏可分为游戏程序的修改和游戏资料的修改两大类。两者的目的不同，使用的方式也不尽相同。一般来说游戏程序的修改，须具备一定的程序设计基础，而游戏资料的修改仅需善加利用可取得的工具程序即可。

2-2-1 游戏程序的修改

游戏程序的修改可分为程序码（Source Code）的修改及可执行文件的修改两种。

其中游戏程序码的修改多为拥有游戏程序原始码（Source Code）的厂商或创作者因游戏上市后发现的 Bug，进而修改游戏程序码，推出所谓的修正（Bug Free）版（如：太空战士VII对 Cyrix CPU 之 Bug，大富翁四…）等。这种修改是完全合情、合理且合法的。

而可执行文件的修改则是少数有程序设计背景的人，因想破坏游戏程序的密码保护、硬件保护或改变游戏进行的流程，以反编译程序追踪游戏程序执行的方式，达到其修改的目的（如 SoftICE，Turbo Debuger）。这种类型的修改，或许修改的人并没有恶意，但这也已经侵犯到原始程序设计人的智慧财产权，是不值得推广的。

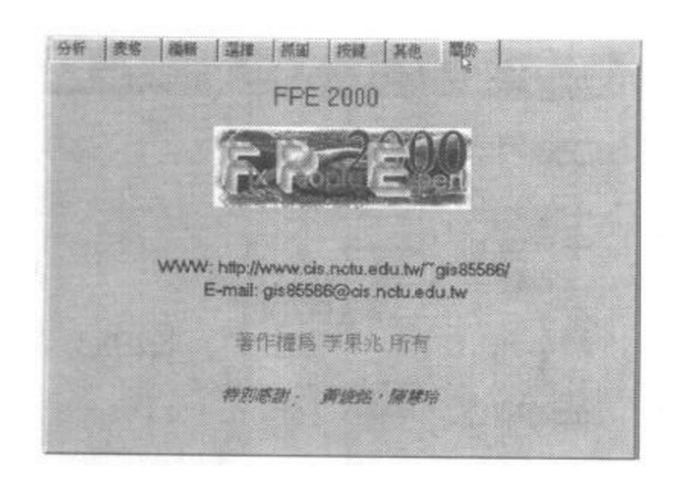
2-2-2 游戏资料的修改

游戏资料的修改可分为线上（即时）内存修改和游戏（存档）文件修改两种。

其中，线上（即时）内存修改是以另一程序监控游戏执行时（内存）资料的变化，即时更改游戏内存中动态的资料（如 FPE、Game Master）。

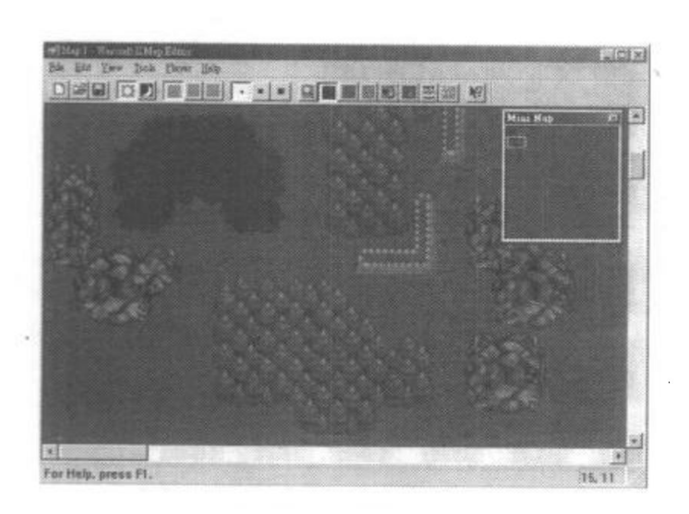


Game Master 是目前热门的游戏修改工具，由精讯资讯代理发行。



游戏整人专家 2000（Fix People Expert 2000）也是热门的游戏修改工具，由第三波资讯代理发行。

而游戏（存档）文件的修改则是以编辑程序解析游戏（存档）文件，进而修改其资料（如以 Ultra Edit 修改游戏存档或以游戏附的地图编辑器编辑地图）。下面我们将介绍几套好用的游戏修改工具。



许多即时战略游戏，提供游戏玩家有自行编修游戏地图的功能。

2-3 线上内存修改

线上内存修改主要是使用另一程序监控游戏程序执行，目前在市面上功能相类似的产品有很多，我们选择 Game Master（游戏修改大师）和游戏修改至尊 2000（FPE）来作为范例介绍此类修改程序的特色。

2-3-1 Game Master(游戏修改大师)

Game Master 是一套可在游戏进行时，直接对游戏于电脑上的内存内容进行分析及修改的软件。当游戏进行时，游戏的资料内容有所变化时，就可以用 Game Master 来分析、修改。

由于 Game Master v6.00 提供低阶分析功能，所以只要我们想得出资料变化的可能方式，就可以去搜寻和修改了。在此我们将针对 Game Master（以后简称 GM）所提供的功能做一个简单的介绍。而有关 GM Plus 的使用方式可参照风云的直接内存修改。

资料搜寻



资料搜寻是游戏修改工具基本的功能之一。

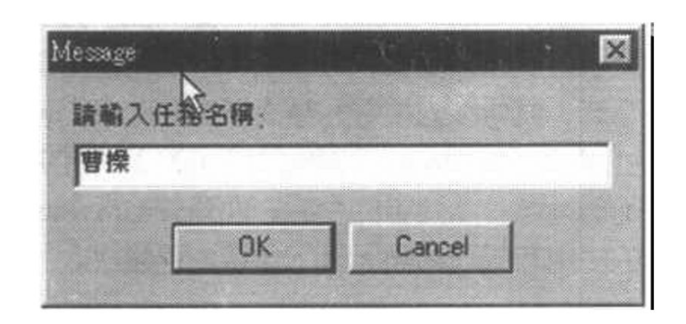
使用时机

寻找游戏储存资料的内存位置。

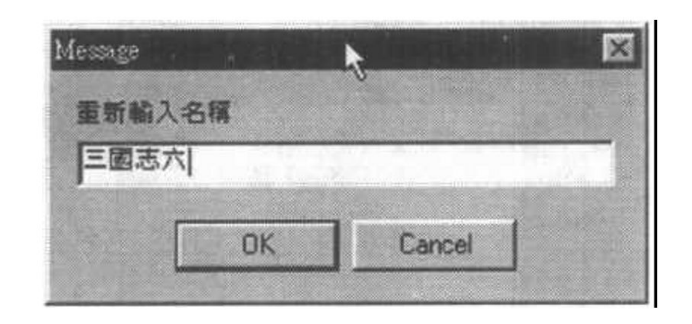
功能介绍

a. 任务:

GM 提供同时编修多组资料的功能，我们可以同时搜寻同一个游戏的不同组资料，也可对不同的游戏做搜寻。当我们想保留旧有的已搜寻资料而又想寻找新的资料时，我们可以加入新的任务，来搜寻我们想要寻找的新目标，也可对同一个目标给予不同的任务做不同方式的分析（如搜寻曹操传的回合数可同时以数值和低阶分析来搜寻）；当我们建立起一个任务后可以用“刷新”来指定所要搜寻的程序；当要改变任务名称时可以选“命名任务”；而当这个任务不再需要时可以选择“删除任务”。



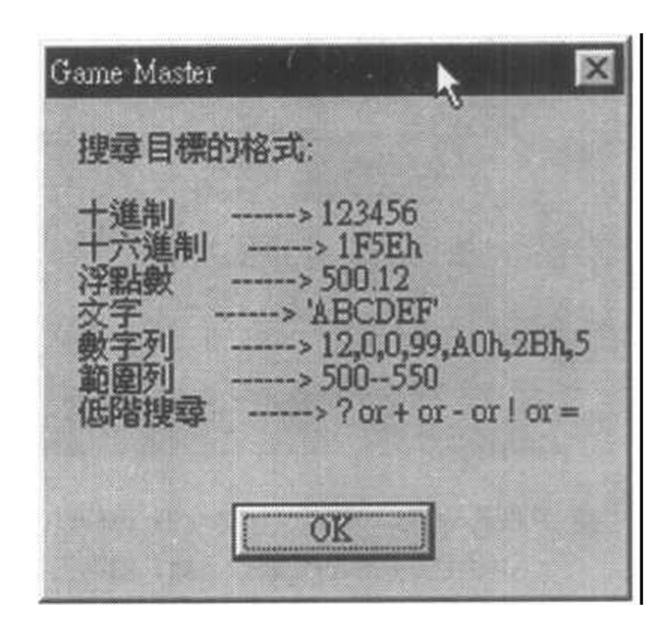
新增一任务。



将任务重新命名。

b. 搜寻：

在搜寻前，首先要确定的是所要搜寻的目标，是数值、文字或是不确定的值？目前 GM 一共提供了 7 种搜寻方式。



Game Master 提供七种资料搜寻方式。

当我们输入好要搜寻的目标后，便可按下“搜寻”，此时 GM 便开始搜寻我们所输入的目标在这个程序中所有符合的内存位置及相关资料，并将它列在下面的表中。

位置	記憶體區段	數值
14031	1	2000
48507	1	2000
179765	1	2000
214376	1	2000
239644	1	2000
239826	1	2000
251723	1	2000
251995	1	2000
623927	1	2000
778821	1	2000
1743433	1	2000

Game Master 搜寻结果显示。

通常只搜寻一次是无法将这个资料的位置找到的，此时我们可以直接在“搜寻目标”中输入我们第二次想找的值，而第二次按下搜寻时 GM 将使用第一次搜寻时所找到的那几笔资料来对比符合第二次输入的值，并将符合的资料位置显示于表格中。所以当所搜寻到的资料只剩一笔时，这笔资料就可能是我们要寻找的资料位置。当我们要

修改资料时可以在显示找到位置的表格用鼠标左键“单击”来编辑，或用右键来选择加入“地址表格”或“编辑内存”。

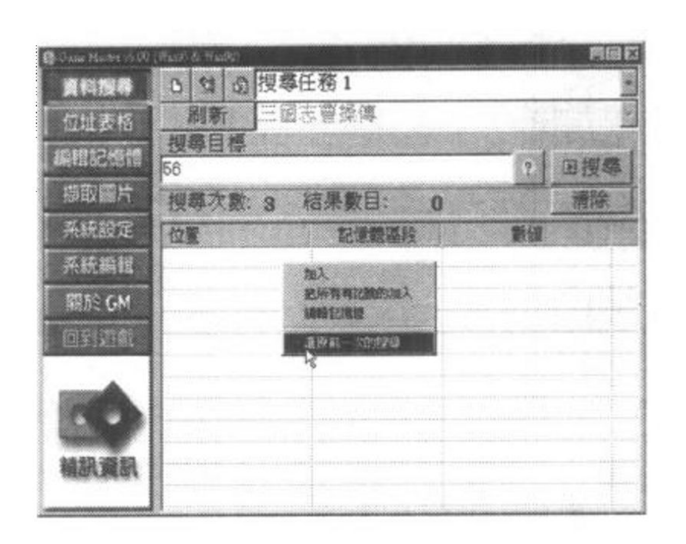
位置	記憶體區段	數値
□14031	1	2000
□48507	1	2000
□179765	1	2000
□214376	1	2000
□239644	1	2000
□239826	1	2000
□251723	1	2000
□251905	1	2000
□623927	1	2000
□778821	1	2000
□1743433	1	2000

Game Master 地址表格，可按鼠标左键“单击”来编辑，或按右键来选择加入“地址表格”或“编辑内存”，直接修编内存。



Game Master 编辑表格功能。

如果搜寻多次后没有任何一笔资料符合的话（结果数目：0），就要好好检讨，如果这是因为打错数值资料而导致搜寻结果为0的话，那可以按下鼠标的右键来选择还原前一次的搜寻结果，否则那就表示我们所输入的值，在内存中并没有相对应的位置，或许是它在屏幕上的表现方式和内存内的储存方式不同，我们可以试试以其它不同的方式来重新搜寻看看（如低阶搜寻）。



还原前一次搜寻结果。

如果这个搜寻的结果不是我们要的或是已经用不到了，便可以选择“清除”来将之前所搜寻到的位置删除以便开始新的目标。



位置	記憶體區段	數値
□14031	1	2000
□48507	1	2000
□179765	1	2000
□214376	1	2000
□239644	1	2000
□239826	1	2000
□251723	1	2000
□251905	1	2000
□623927	1	2000
□778821	1	2000
□1743433	1	2000

清除目前搜寻结果。

地址表格



地址表格记录内存位置，方便修改或锁定。

使用时机

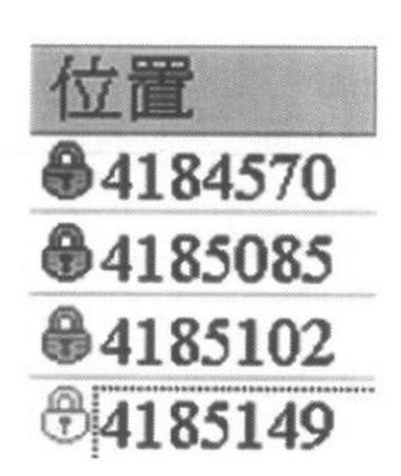
a. 将搜到的内存位置内的资料给予修改、锁定。

b. 将编辑好的表格资料储存或将之前修改好并储存的资料文件载入。

功能介绍

a. 基本功能：

当我们将所找到的内存位置加入“地址表格”后，便可进行编修工作了。在“位置”的地方我们可以看到前面有一个锁。

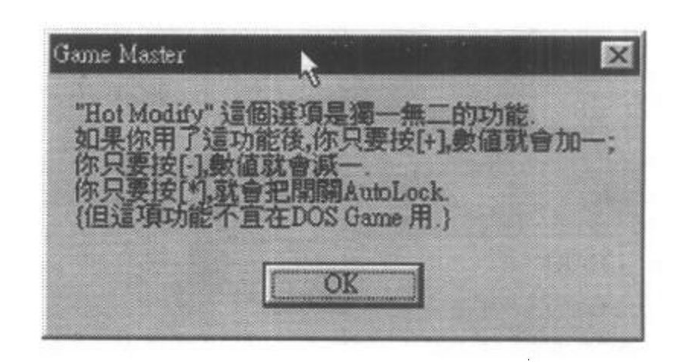


锁的不同颜色代表不同的状态。

绿色表示这个位置的值可以用热键改变，如现在的钱有 2000 元，当我们按下“*”键时，钱便会被更改为 5600。



设置数值及变化。



设置可热键修改数值。

红色表示值将会被自动锁定，也就是如果我们现在有钱 1500，而现在我们无论花了多少钱，钱都还是 1500，因为 GM 会自动地将这个位置的值改成我们设置的值。

灰色表示不但值被自动锁定了，而且还可以用热键改变。

白色表示值只有在设置的时候被更改。

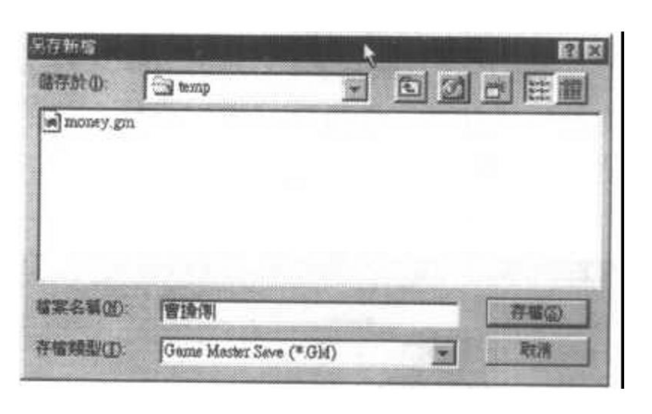


可以由锁的颜色辨别目前的资料状态。

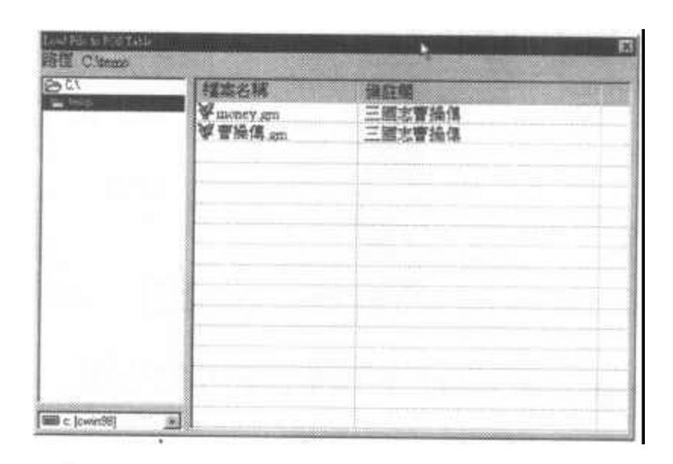
对于此地址表格，我们可以新增、删除、编辑、编辑内存或排序每一笔地址的资料；同样的我们也可以选择打印、全部删除、还原删除、改变所有位置的值（即将表格内所有位置的值同时增加或减少）。

b. 金手指：

当我们编辑好一些位置的资料后，我们可以将它储存起来（否则每进来一次就要重 Key 一次不是太累了吗？），下次进入时，我们可以将之前我们所储存的*.gm 载入，并指定好“程序”（那一个游戏）就完成我们的内存资料更新动作了。要注意的是一次只能载入一个 .gm 文件，后来载入的会取代之前的资料。

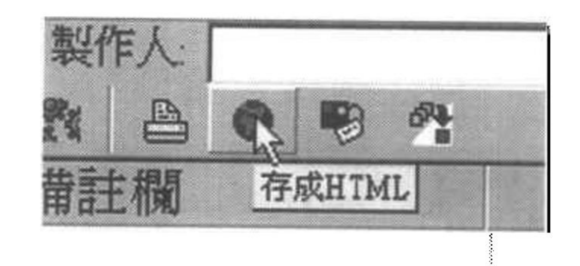


将结果储存成文件。



载入 Game Master 存盘文件。

c. 储存 html 文件和制作无敌文件：



将修改结果存成 HTML 格式文件。



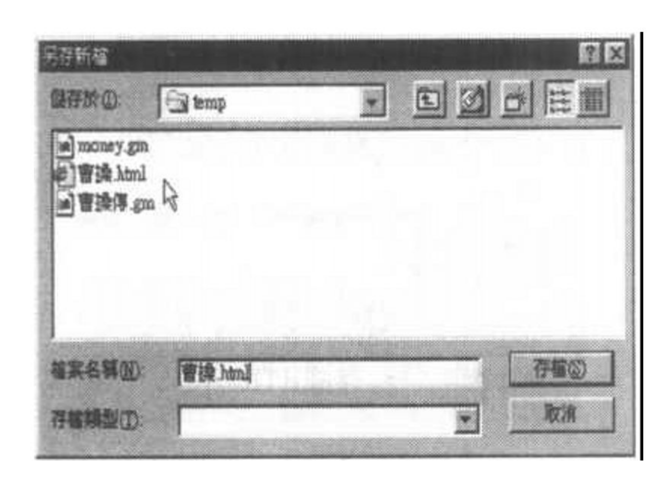
将修改结果制作成无敌文件。

Game Master 修改结果。

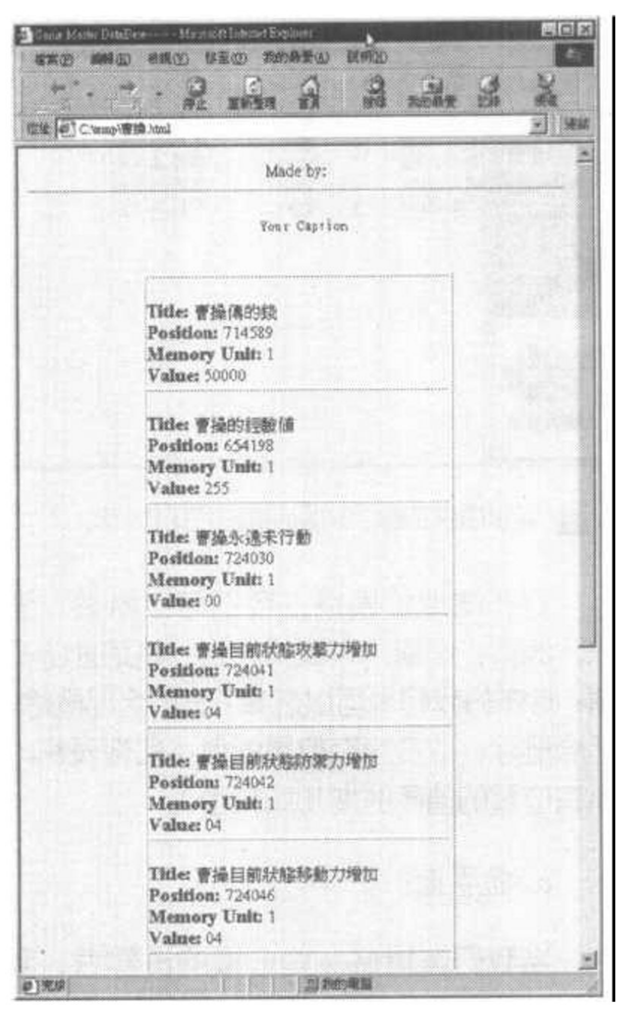
如果我们觉得所做的设置实在是太棒了，想要放在互联网上，**GM** 也提供了储成 **HTML** 的功能，能够将“地址表格”内的资料自动产生网页，可以说是非常地方便。



Game Master 提供转存 HTML 格式的工具。

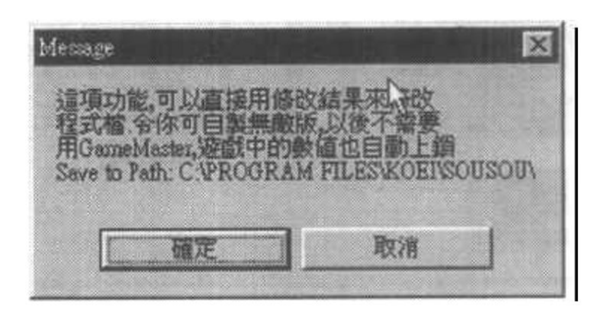


存档时文件扩展名记得要打.html。



浏览存档结果。

如果每次执行游戏时还要进入 **GM** 和载入，好像还是麻烦了些，而 **GM** 还提供将“地址表格”内的资料制作储存于可执行文件内的功能。如此一来，以后便可直接执行 **GM** 制作出来的可执行文件进入游戏，而进入后可以发现之前在表格中所设置的资料在游戏中已发生作用，表示资料已被成功地锁定了。

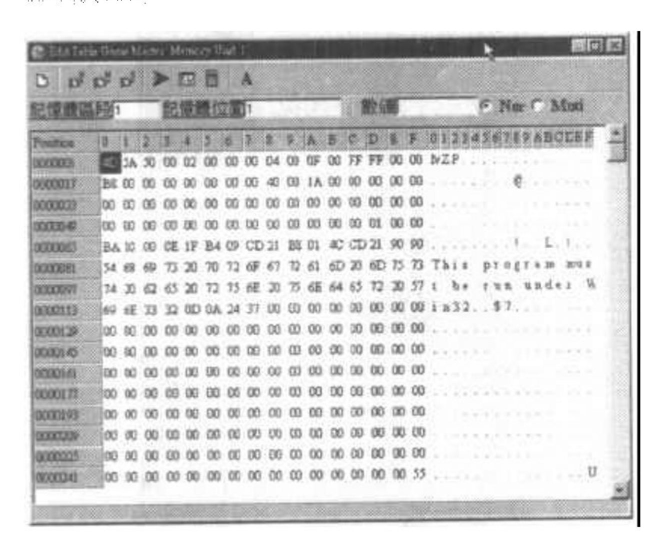


将修改结果储存成可执行文件（*.EXE）。



以修改后储存的可执行文件开始游戏。

编辑内存



Game Master 内存直接编辑/修改功能。

使用时机

查看指定内存位置附近的资料内容。

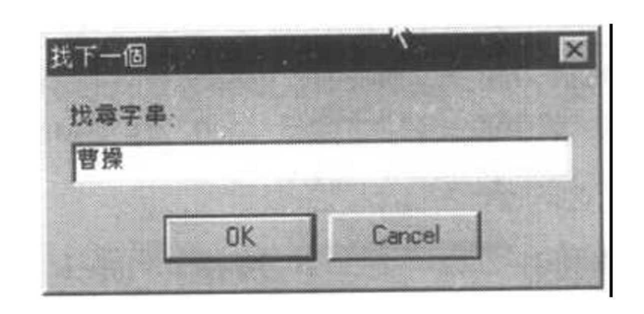
功能介绍

a. 加入：

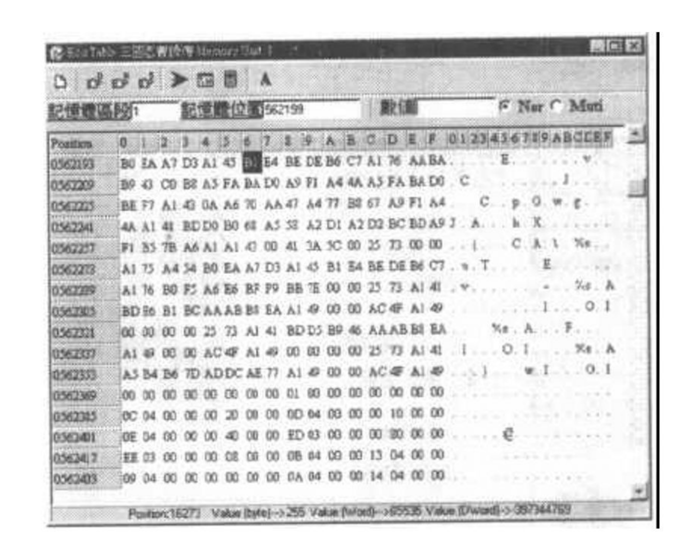
这个功能可以让我们在直接编辑内存时，将想要加入“地址表格”的内存位置，可以直接编辑内容并加入。

b. 搜寻：

在内存上直接搜寻资料，搜寻的方式有十进制、十六进制和文字。由于文字和一般资料的表示方式不同,所以搜寻时要选“找寻文字”来搜寻，而搜寻到时也要选择“改变文字浏览方式”，才能看得出此内容是不是我们想要的。



搜寻文字资料需选择找寻文字。



内存中数值资料的修改。



以文字方式浏览。

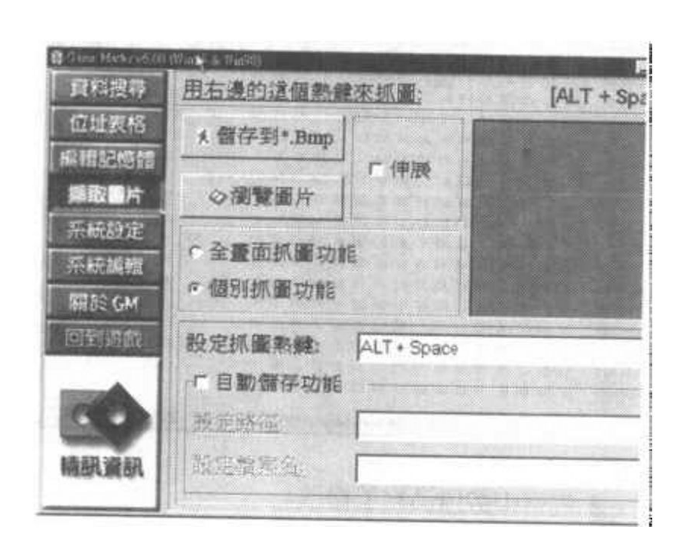
c. 输入：

当我们输入内存位置时，前面的内存区段也要正确地输入，因为相同的位置而不同的区段其内容并不相同。而当我们要更改值时可以在数值的地方直接输入，Nor 表示以十六进制的方式输入，而 Muti 表示以十进制的方式输入。例如要输入数值 4000(FA0h)，以 Nor 的方式输入则要打 A0 0F，所表现出来的才会是 4000，而以 Muti 的方式则直接输入 4000 即可。

數値 Nor Muti

选择数值输入方式。

撷取图片



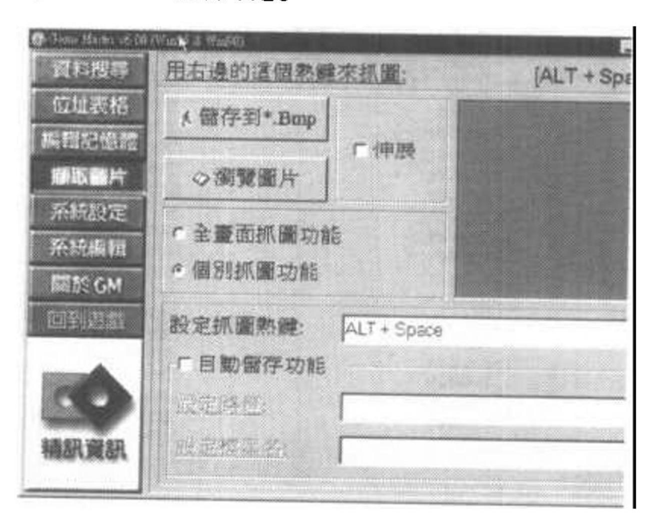
Game Master 提供抓图功能。

使用时机

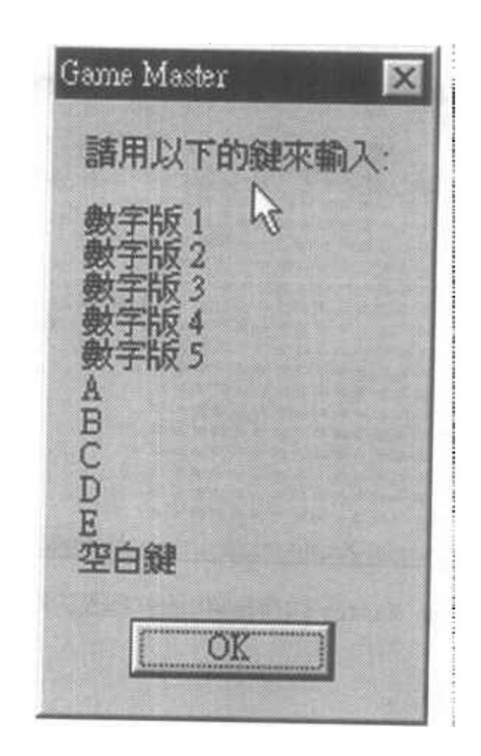
抓取游戏画面。

功能介绍

我们在执行游戏时，可以直接按下 GM 所提供的抓图热键，抓取屏幕上的图片；我们可以从 [设定抓图热键 ALT+Space] 中看到它所预设的热键为[ALT+Space]。我们可以重设它的热键，要注意的是要将鼠标指到它的栏位才可以更改，而 GM 所提供的热键只有 Alt + 一般按键。

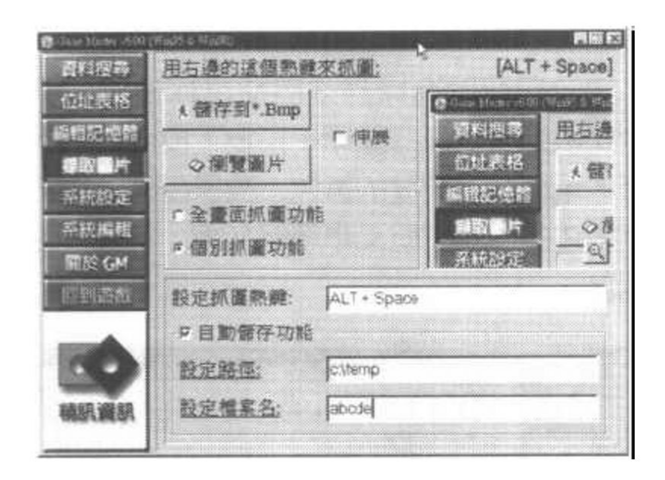


Game Master 抓图功能设置，热键、存档及预览。



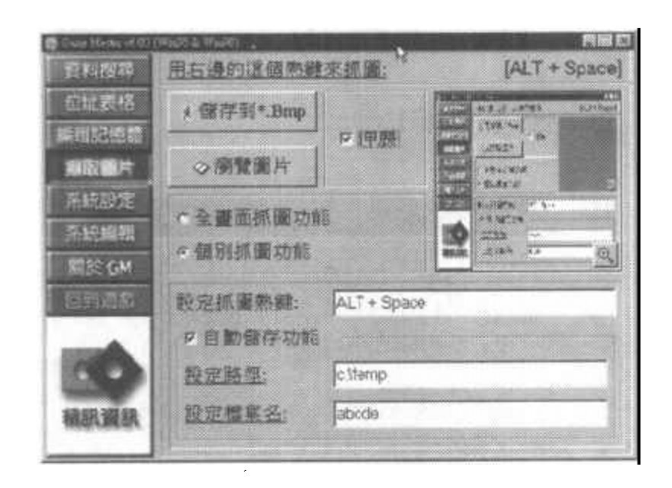
设置抓图热键。

而我们可以选择抓取的来源是全画面或是个别（所点选的窗口）抓图功能，以及设置为自动储存的功能。当我们按下抓图热键后，所抓取的图将出现在右边的预览小窗口。



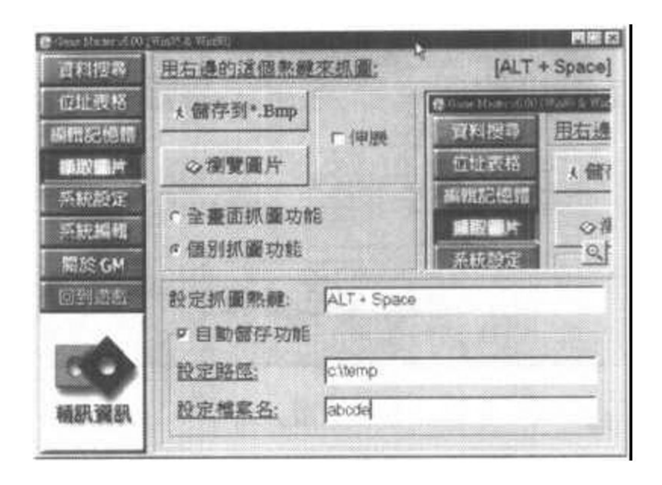
抓图结果预览。

在小窗口的左边还有一个“伸展”的 Check Box，勾选了它就可以将所抓的图在小窗口中以全画面的方式表现。



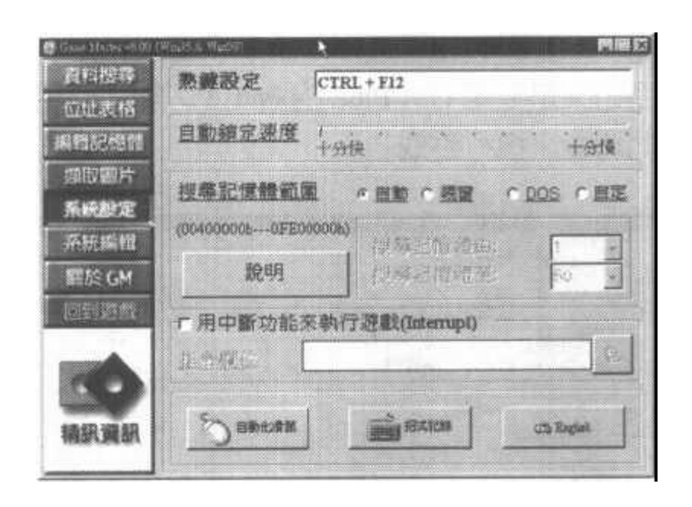
抓图结果完整显示。

如果我们还设置了自动储存功能，那么 GM 将会将所抓的图依序存为连续文件。如果我们看完了所抓下来的画面才决定要储存时，可以按下“储存到*.Bmp”的按钮来输入文件名并存档；而我们也可按下“浏览图片”，来浏览我们所存的图形文件。



设置抓图自动存档。

系统设置



Game Master 系统设置画面。

使用时机

a. 基本的操作设置。

b. 简化游戏时的输入。

c. 中断功能。

功能介绍

a. 热键设置：

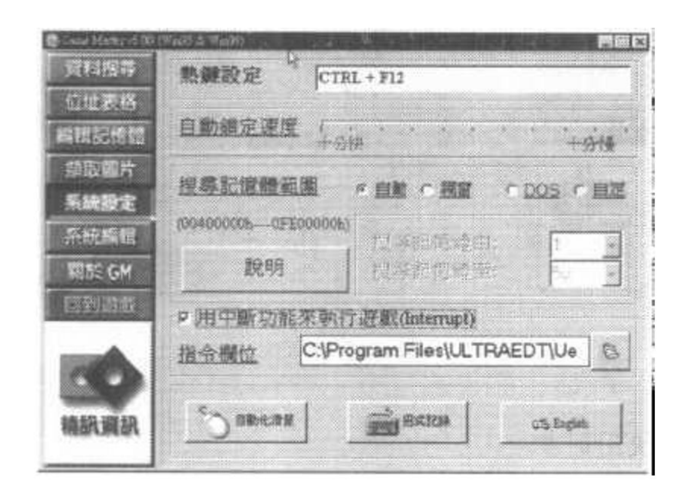
我们可以用所设的热键将目前正在执行的程序直接加入 Gm 的程序，而热键的设置为 Ctrl+F9、Ctrl+F10、Ctrl+F11、Ctrl+F12。



Game Master 热键设置。

b. 中断功能：

当我们在游戏进行时，如果需要将游戏停止时就可以使用这一项功能。而当游戏需要中断时，也可选择中断或恢复的功能。而如果是要用 **GM Plue** 的 **Pause** 功能也要用此功能来执行游戏。



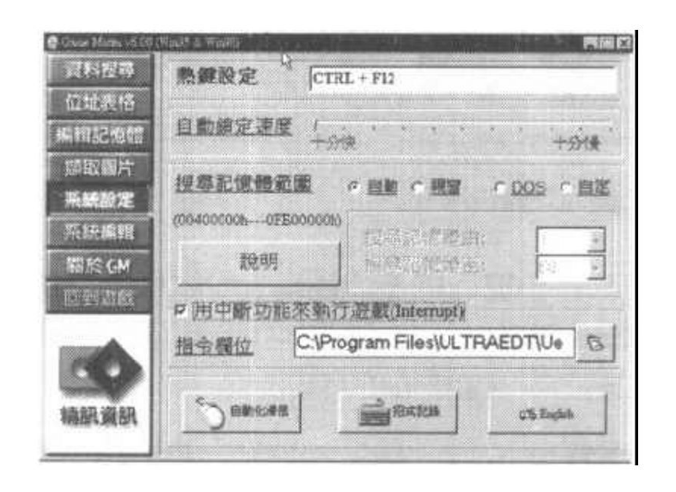
使用中断功能执行游戏。



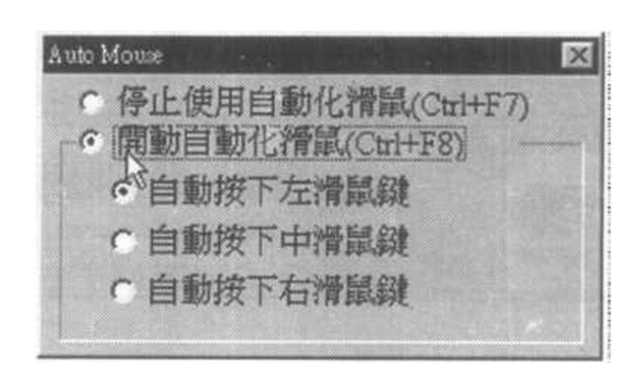
中断恢复功能。

c. 设置：

我们可以选择开动自动鼠标设置，这个功能是可以模拟鼠标一直按下按键，不断产生鼠标按下按键的事件，像是在玩一些文字叙述的游戏时但又想忽略文字，就可以使用。



启动自动鼠标功能。



开动自动鼠标设置，不断产生鼠标按下按键的事件。

招式记录则是可以记录一连串的按键，当我们按下这一个我们所设的热键时就像是我们连续按下键盘的按键。这种功能像是在玩快打时可以先将招式记录下来，在对打时将会比较方便。

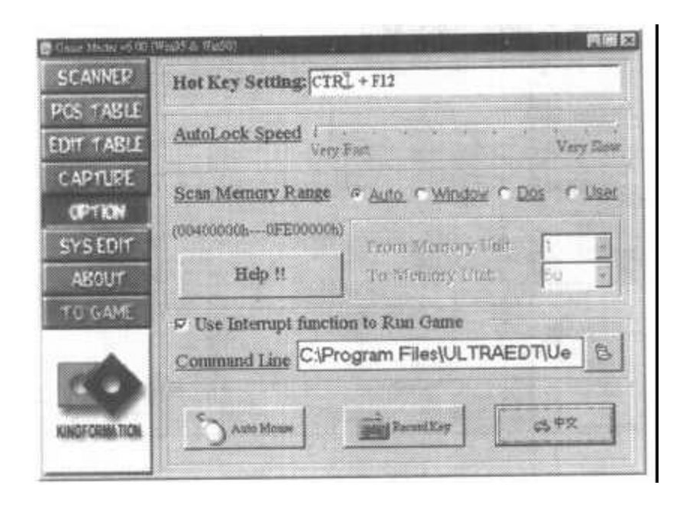


记录一连串键盘按键，方便使用。

再下来的按钮是可以切换界面是显示中文还是英文，因为 Game Master 支持中文及英文两种语言，可以使用这个按键来切换。

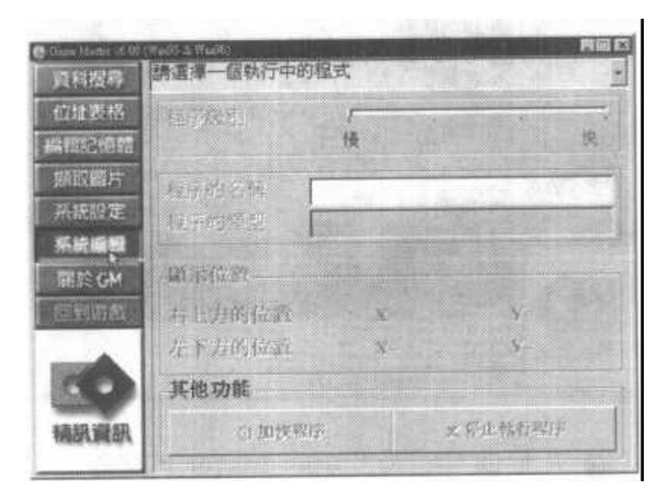


中文使用界面，可切换成英文。



英文使用界面，可切换成中文。

系统编辑



系统编辑可掌握目前系统内所有执行程序的状态、优先权。

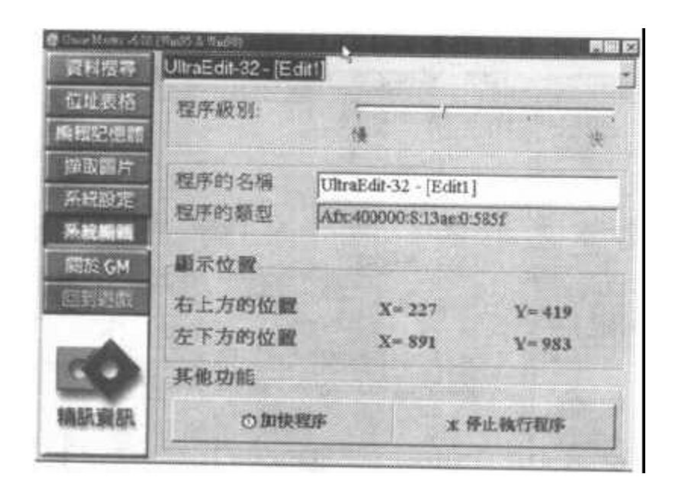
使用时机

a. 增加系统回应游戏的等级。

b. 结束游戏。

功能介绍

当我们在这选择一个执行的程序后，可了解此程序的一些基本信息。在此我们可以选择加快程序执行的优先权或将程序停止。



可改变选定执行序的优先权。

关于GM



关于 GM 中记录了 Game Master 的作者、发行公司及网址。

使用时机

有关 GM 的作者、公司以及上 GM 的网站。

功能介绍

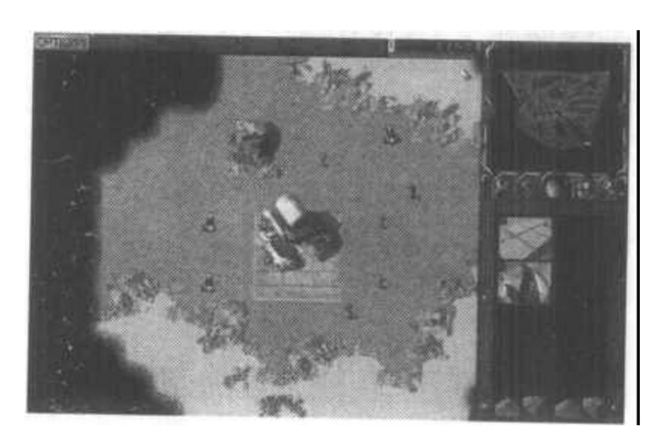
按下右下角的图案可直接连至作者的网站，里面有一些 GM 的相关介绍及资源。



Game Master 作者的网站。

综合范例：DUNE2000

首先我们将 GM 叫出，并且执行游戏 DUNE 2000。当游戏进行时，我们首先决定我们所要改的项目，在此我们先以金钱为修改的目标。



修改前先决定欲修改的目标资料，并记录下目前状态。

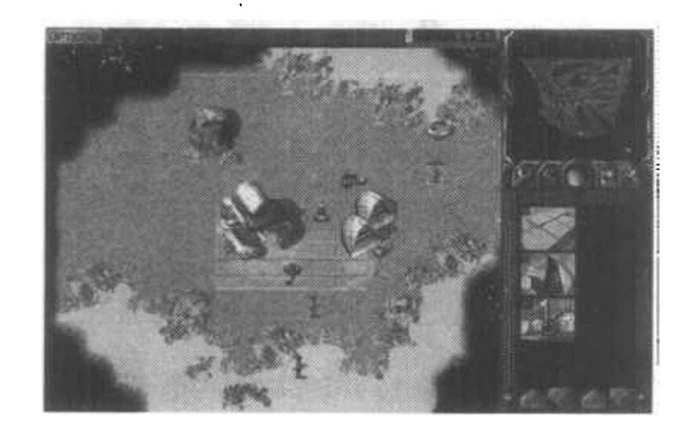
于是我们以 Alt + Tab 暂时退出游戏，进入 GM，点选“资料搜寻”，并且指定程序为 Dune2000，输入我们之前记下的金钱

数目 2300，并按下搜寻。此时 GM 将会显示于 Dune2000 内存中所找到数值符合 2300 的位置。



使用 Game Master 搜寻，并观察结果。

接下来我们点选 Dune2000 回到游戏中，并且让金钱的值有所变化，如盖建筑物，此时金钱数将变为 2055。



在游戏中令欲修改之值改变（增加或减少），并记录下来。

接下来我们再按 Alt+Tab 回到 GM 中，此时再输入金钱数 2055，并按下搜寻，而 GM 就会将这次输入的值和上次搜寻出的位置的数值做比较，看是否有相符合的资料位置。



在 Game Master 中再次搜寻新数值。

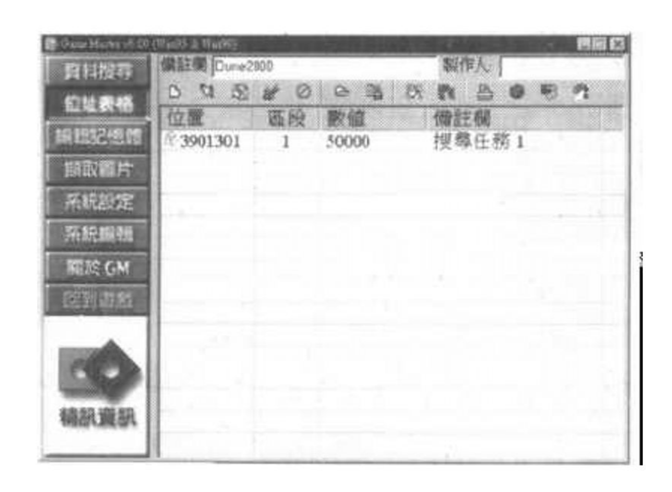
此时我们可以发现所找到的位置只剩下一笔，这表示数值有以上变化的位置只有这个位置而已，而这可能就是我们所要寻找的位置。于是我们直接在所找到的位置用鼠标左键按下双击，就会出现修改内存的画面。



内存修改画面，可更改内存中储存的数值、锁定内存中的数值不可变化。

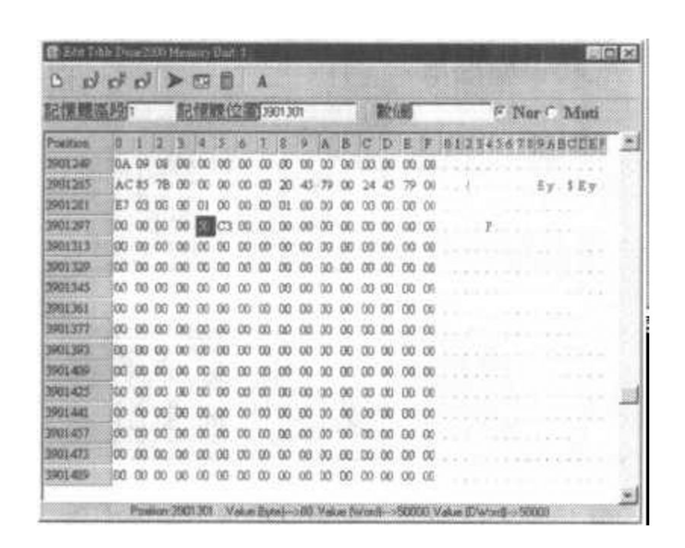
这即为地址表格的编辑画面，也就是对这个位置做编辑的简单界面。在此我们可以直接地将要修改的值填入，也可选择是否将我们输入的值给予锁定或是按热键修改。当我们按下确定之后，我们可以看到地址表

格中已有了这笔资料，表示这笔资料已被记录。



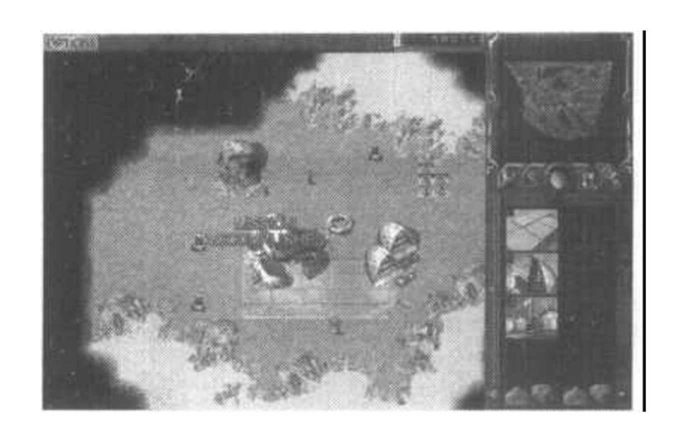
数值修改后，Game Master 以表格方式条列显示。

如果我们还想看这个位置或其他位置的资料内容，可以选择编辑内存，而在这我们可以直接对内存做修改的动作，所修改的值将直接反应到游戏中。要注意的是，如果将资料改成不对的数值，而游戏无法接受此数值时可是会中断游戏的。



编辑内存功能可直接修改游戏内存。

当我们设置好我们要改的值时，当我们回到游戏可以看到游戏中的金钱数果然依我们的输入而改变了。



修改后的数值回到游戏就直接可以看到效果。

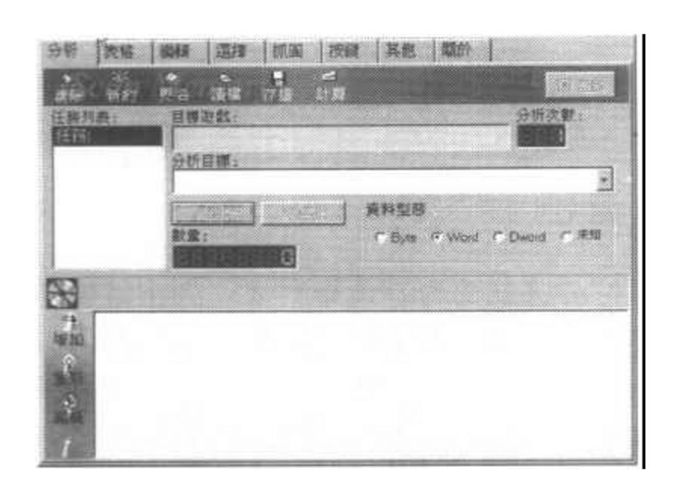
2-3-2 游戏修改至尊 2000 (FPE 2000)



游戏修改至尊 2000 (FPE2000) 也是一套直接修改游戏的工具程序。

游戏修改至尊 2000(FPE2000)与 Game Master 相类似，同样属于可以直接修改游戏内存的工具程序。提供的功能如下：

分析



FPE2000 的分析功能。

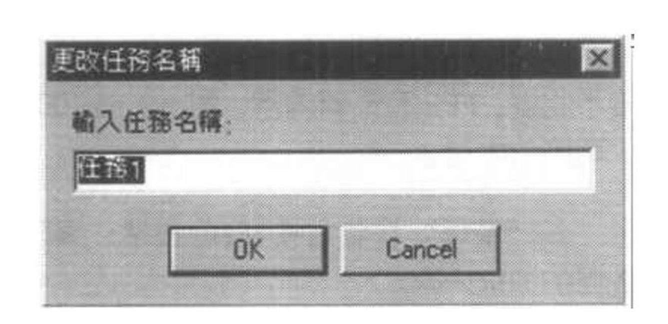
a. “清除”按钮或按 [F2] 按键：清除本次任务，重新分析新目标。

b. “新的”按钮或按 [F3] 按键：建立一个新任务。



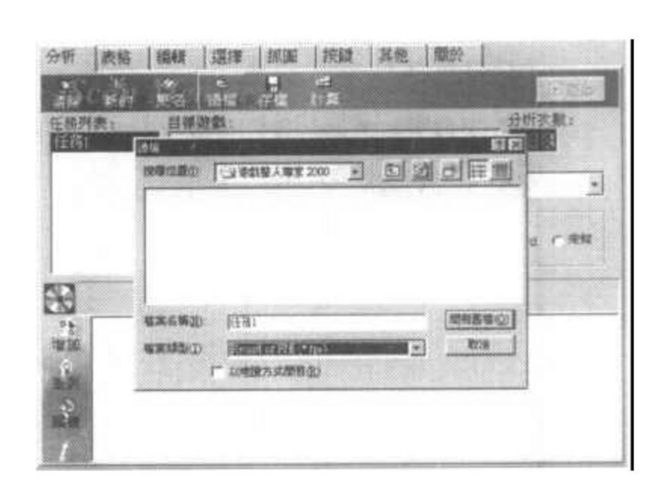
增加一个新的搜寻目标（任务）。

c. “更名”按钮或按 [F4] 按键：为一个任务重新命名。



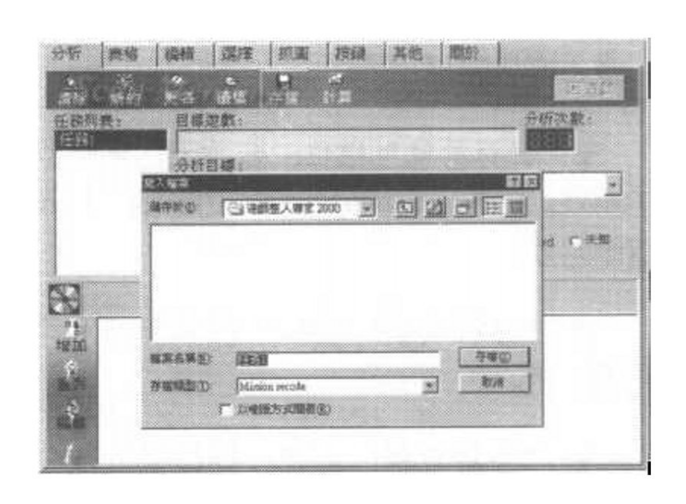
变更现有任务的名称。

d. “读档”按钮或按 [F5] 按键：从磁盘上读回一个任务。



载入之前储存的搜寻结果。

e. “存档”按钮或按 [F6] 按键：储存一个任务到磁盘上。

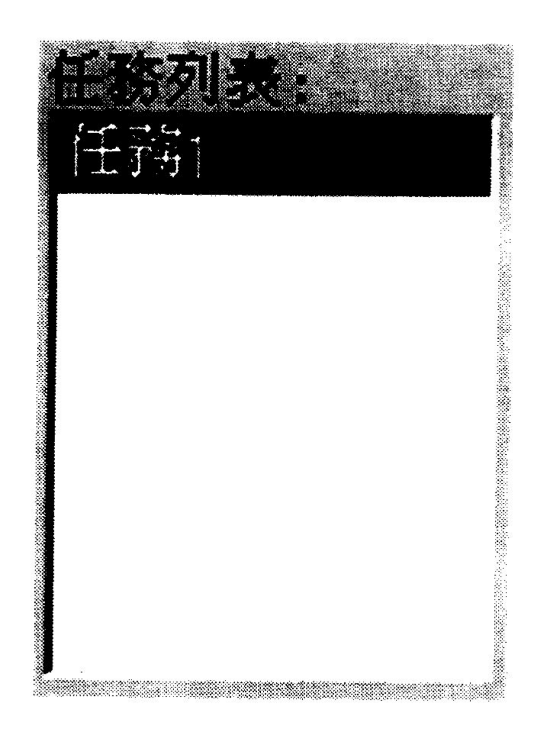


将目前搜寻的结果储存下来。

f. “计算”按钮或按 [F7] 按键：呼叫计算器。

g. “游戏”按钮或按 [ESC] 按键：回到游戏中。

h. “任务列表”：列出目前所有的任务，可以以鼠标直接在这些任务中互相切换。



目前现有任务列表。

i. “目标游戏”栏位：显示出目前修改的游戏。FPE 所有的分析编辑功能都会针对这个游戏。

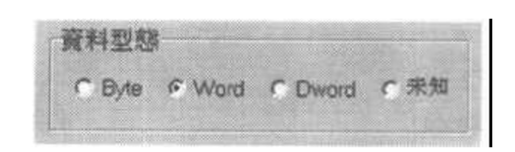
j. “分析次数”栏位：显示目前是第几次分析。

k. “分析目标”栏位：可以输入欲分析的数值。

l. “开始”或“停止”按钮：开始或停止分析。

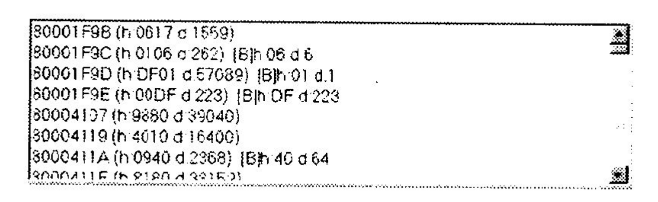
m. “数量”栏位：显示目前分析出可能的地址数。

n. “资料类型”选项：欲分析的目标资料型态。游戏可以自己依照储存数值的大小从三种资料型态中选一种使用。这三种型态中占越多容量(以 byte 计算)的型态能够存放越大的数值。



FPE 支持不同形态的资料搜寻。

o. 可能的内存地址列表：列出分析后的可能地址及其内容，表内“h:”代表该内存内容的十六进制数值，“d:”则是十进制的数值。在这些之后还可能出现辅助你判断其他型态的内容。

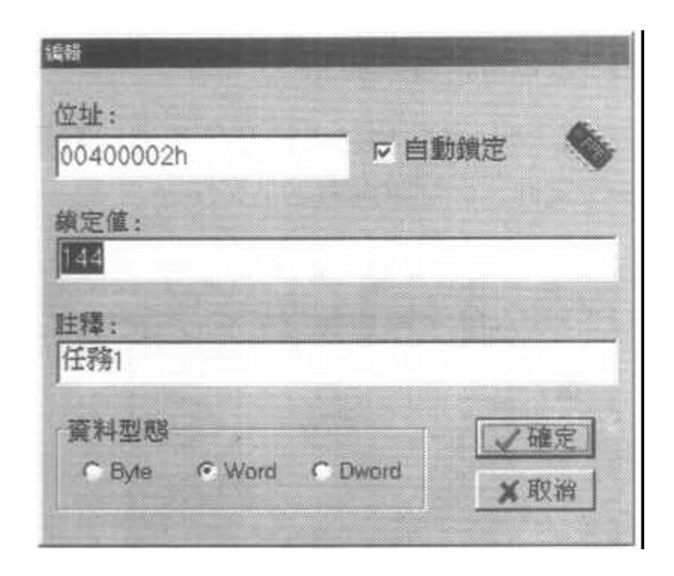


目前搜寻结果。

p. “增加”按钮或按[F8]按键：你可以直接以“鼠标左键”在“内存地址列表”选择单一个地址，然后按此按钮把你选择的内存地址加入表格中。此外你还可以以“Ctrl”+“鼠标左键”选择数个地址，或以“Shift”+“鼠标左键”选择一排地址。如果你没有在“内存地址列表”选择地址，此按键会把所有列出的地址加入表格，但是不能超过 16 个。

r. “重列”按钮或按[F9]按键：重新列出地址及其内容。假如你要重新看看内存内容，或是强迫列出所有可能的内存，可以按下此键，FPE 会更新内容，列出最多 1000 个可能的内存。

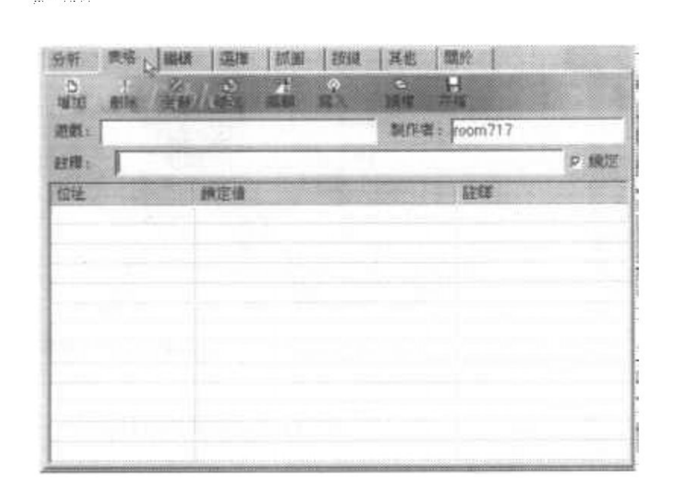
s. “编辑”按钮或按[F10]按键：编辑选择的地址内存。



直接编辑内存位置资料，也可锁定。

FPE 借由分析目标数值的变动情形，找出正确的目标地址，然后填上我们自己的数值来达到修改的目的。所以你必须在目标的数值有所变动时，以 **FPE** 分析它。**FPE 2000** 正式版能够依据目标特性，分析已知数值、未知数值及混合型态这三种型态的数值。**FPE** 还有多重分析能力，能够同时扫描 24 个目标。

表格



FPE 提供表格记录修改位置及数值。

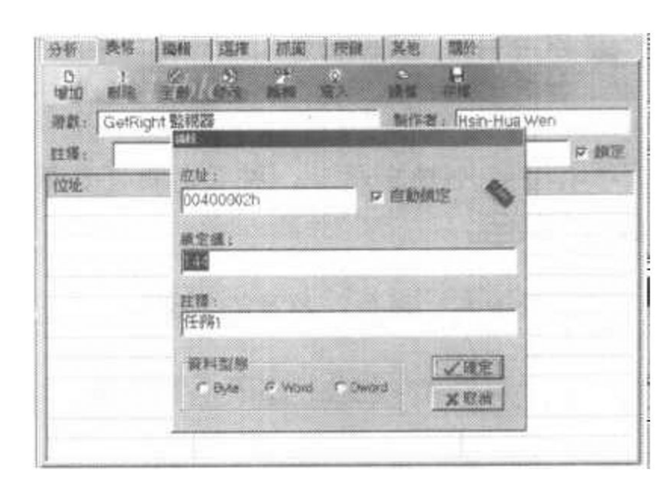
表格是存放你锁定地址及锁定值的地方，当你使用分析功能分析出欲修改目标的地址时，**FPE** 会自动地把它们加入到表格。

a. “增加”按钮或按 [F1] 按键：增加一个新的锁定项目，包含地址和锁定值。

b. “删除”按钮或按 [F2] 按键：删除一个锁定项目。

c. “全删”按钮或按 [F3] 按键：删除全部的锁定项目。

d. “修改”按钮或按 [F4] 按键：修改这个锁定项目。



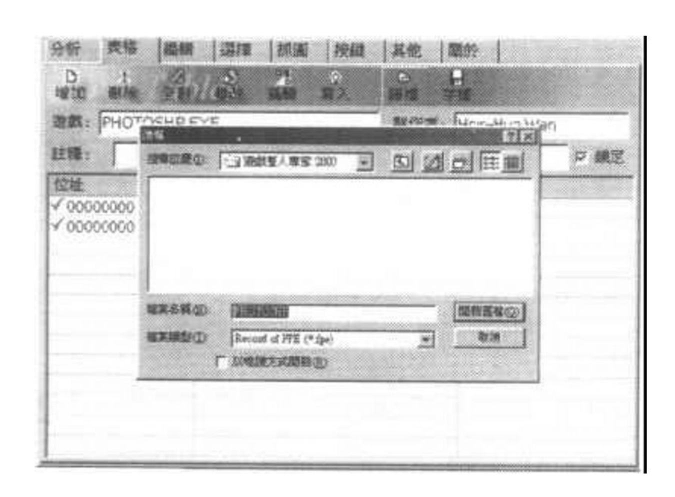
按下增加或修改可以改变表格内记录的内存资料。

e. “编辑”按钮或按 [F5] 按键：用编辑器编辑选定的地址。

f. “写入”按钮或按 [F6] 按键：立即写入锁定值到内存或文件。

g. “读档”按钮或按 [F7] 按键：从文件读入表格。但是如果你修改的是 **DOS** 游戏或是内存地址会变动的游戏，可能会因为目标地址改变，使得 **Load** 表格无效，此时请重新分析。

h. “存档”按钮或按 [F8] 按键：把表格存入文件。



善用存档、读档可将修改表格与人分享，避免每次搜寻的困扰。

i. 选一个锁定项目，按鼠标两下：修改这个项目。

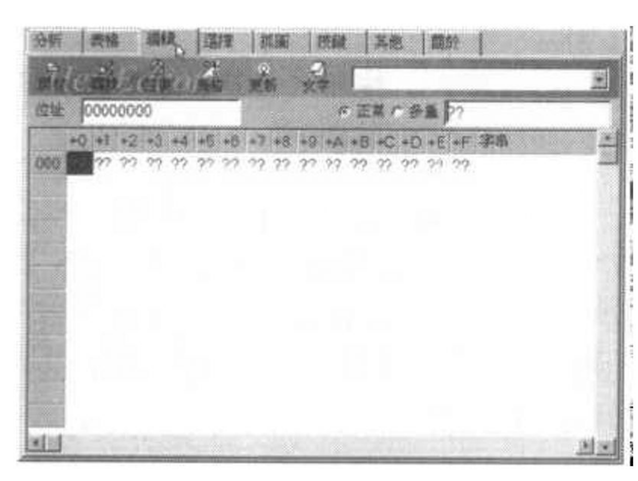
j. “游戏”栏位：游戏的名称。

k. “制作者”栏位：本表格制作者。

l. “注释”栏位：表格的说明。

m. “锁定”选项：决定是否全部的锁定项目都会自动锁定。

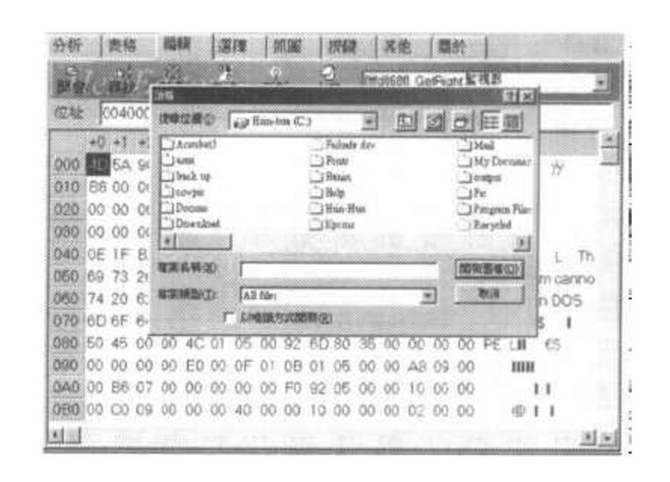
编辑



FPE 的编辑功能，除可以编辑内存外也可以编辑文件。

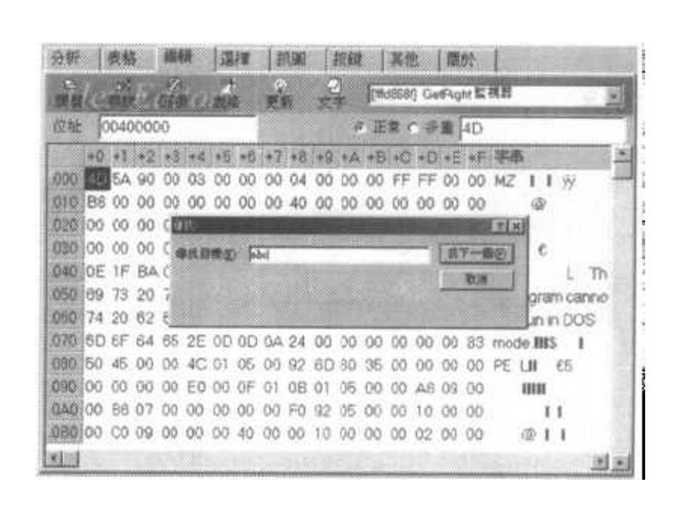
FPE 的编辑功能非常强大，除可以编辑内存外也可以编辑文件。

a. “打开”按钮或按 [F1] 按键：打开一个文件，你可以编辑这个文件。



FPE 可以直接打开文件来编辑。

b. “寻找”按钮或按 [F2] 按键：这个功能可以搜寻目前地址以下的十进制值、十六进制值、字串及浮点数等等。你可以搜寻分析功能语法的一连串数字。



在编辑时同样可以使用搜寻功能寻找编辑中的资料。

c. “恢复”按钮或按 [F3] 按键：这个功能可以恢复你做的修改。如果你改错了某个地方的话，请用这个功能恢复原来的值。

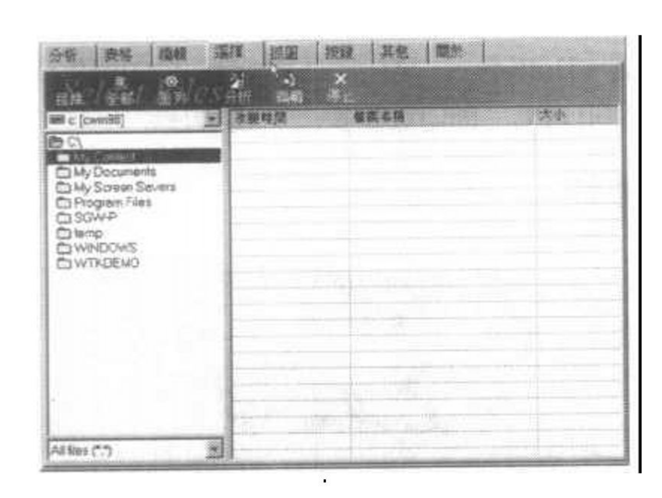
d. “表格”按钮或按 [F4] 按键：把目

前的地址送到表格。如果你编辑内存时想锁住某个地址，可以直接使用本功能把它加入表格。

e. “更新”按钮或按[F5]按键：若内存或文件内容有变动时，你可以按此键更新FPE打印出来的内容。

f. “文字”按钮或按[F6]按键：呼叫Win95的记事本。如果在你编辑文件时需要以文字的方式浏览，本功能可以以记事本打开这个文件。

选择



选择是用于分析目标不是内存而是文件时，选择文件用。

选择是用于分析目标不是内存而是文件时，选择文件用。运用选择功能可以使用FPE来分析游戏存档文件。

a. “目录”按钮或按[F1]按键：有的游戏会有很多层子目录，这个功能可以一次列出此目录下所有子目录内可能是游戏存档的文件。

b. “全部”按钮或按[F2]按键：本功能可以列出此目录下所有文件，不会过滤是不是游戏存档。

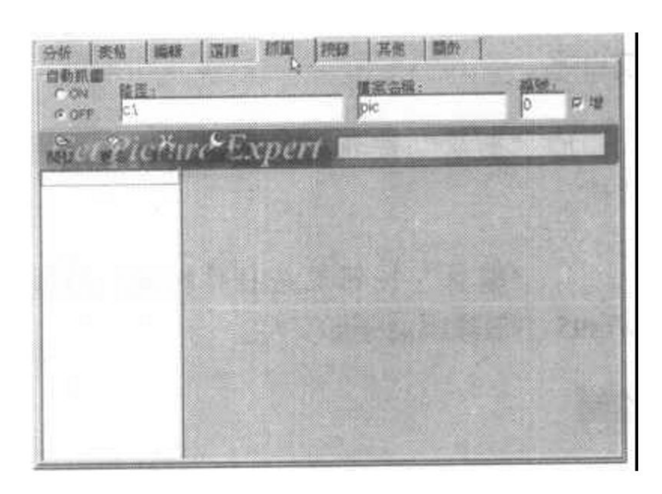
c. “重列”按钮或按[F3]按键：如果你在游戏内另外建立了一个新的游戏存档，本功能可以重新列出此目录下可能是游戏存档的文件。

d. “分析”按钮或按[F4]按键：本功能可以分析游戏存档，请先选一个文件。

e. “编辑”按钮或按[F5]按键：本功能可以编辑游戏存档，请先选一个文件。

f. “停止”按钮或按[F6]按键：当你完全修改完游戏存档后，请按这个按钮，才能够重新分析其他的文件或内存。

抓图



FPE 提供抓图功能，可帮助游戏玩家抓取精彩的游戏画面。

FPE提供抓图功能，支持Direct 5.0以上游戏图形，可帮助游戏玩家抓取精彩的游戏画面。

a. “On”/“Off”选项：打开或关闭自动抓图功能。当你打开自动抓图功能后，你在游戏中可以直接按[Print Screen]按键，FPE就会把目前的游戏画面存成BMP文件。然后会自动把文件编号加一。

b. “路径”栏位：存放BMP文件的路径，请确定是一个存在的路径。

c. “文件名称”栏位：BMP 文件的文件名。

d. “编号”栏位：BMP 文件的文件编号，会自动加在文件名后面。

e. “增”选项：如果这个选项打勾，FPE 会自动跳过文件编号相同的文件存档，不会覆盖已经存在的文件。如果没有打勾，文件名相同的文件就会被覆盖。

f. “打开”按钮或按[F1]按键：打开一个图形文件看图，如果你要改变目前目录文件列表到其他目录，请先用此功能读图。

g. “更名”按钮或按[F2]按键：更改文件名。

h. “删除”按钮或按[F3]按键：删除文件。

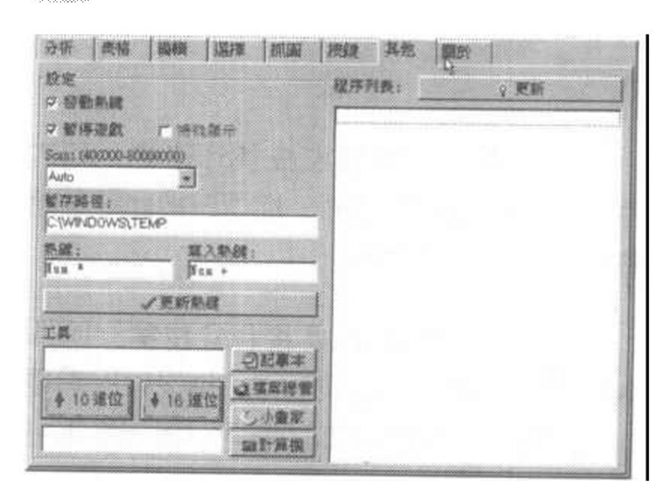
i. “编辑”按钮或按[F4]按键：呼叫 Win95 小画家编辑图形文件。

按键

FPE 也提供定义连续按键的功能。

按键功能可以自己设置一些组合按键在游戏中使用，以帮助游戏顺利地进行。如：格斗游戏将招式记录后，可以按热键（HotKey）直接使用绝招，省下许多麻烦。

其他



在此可设置许多相关项目。

在其他项目中可以设置呼叫 FPE 的热键（HotKey），是否以中断游戏执行的方式呼叫 FPE，也可选定要分析的程序。

关于



FPE 相关信息。

这儿有 FPE 作者的姓名、E-Mail、网址及版权宣告。

FPE 和 Game Master 一样都是属于游戏修改软件，其实这两套软件的功能是差不多的，只是 Game Master 必须加入 Game Master Plus 和 Save-File-Edit 功能才算完整；而 FPE 则是将这些功能全部都整合在同一个界面中，相信使用起来将会比较方便。

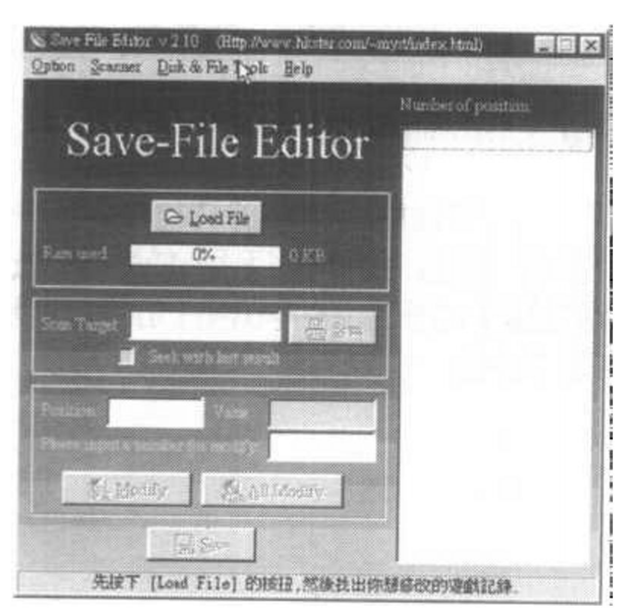
2-4 离线游戏（存档）文件修改

一般游戏都提供存档功能，让游戏玩家能持续进行游戏。而存档资料多为个人的动态资料，正因如此直接进行游戏存盘文件的修改，也是很方便的。

多数游戏存档是以二进制方式直接将游戏内存资料储存下来，只有少部分是以文本文件的方式储存，我们只要使用支持二进制的编辑软件即可修改。下面我们将介绍几套非常好用的文件编辑软件，来修改游戏存档。

2-4-1 Save-File Editor

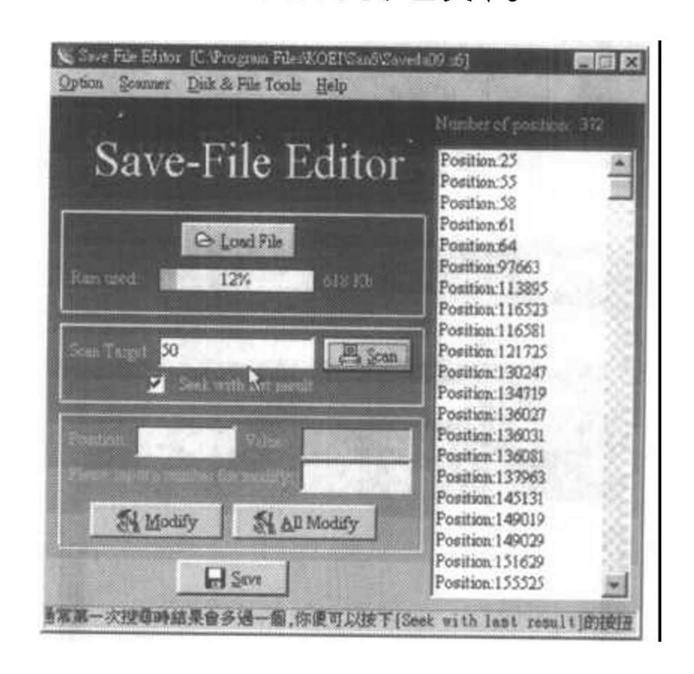
光看名字就知道这是一套对储存文件的编修工具，而这一套程序的好用之处在于它提供了文件的低阶比较功能。透过 Low level Scanner 我们可以将两个文件比较有否增加、减少、等于、不等于的值，对于资料的分析可以说是非常的好用。



SFE 是用来修改游戏存档的。

当我们进入 SFE 时，便可按下 Load 载入我们要寻找资料的游戏存盘文件。

载入后我们便可以在 Scan Target 中直接输入我们要寻找的资料（十进制）。按下 Scan 后 SFE 便开始搜寻，并将符合我们输入的搜寻条件的结果列于右表中。

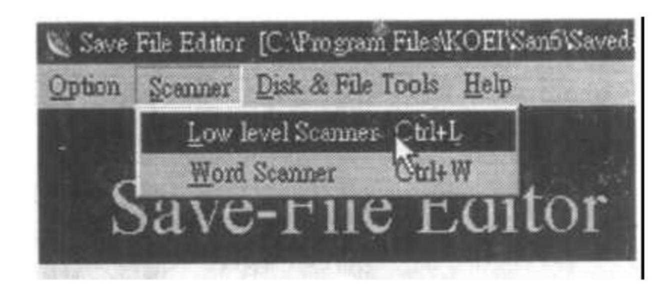


符合搜寻条件的结果，将列于右方窗口。

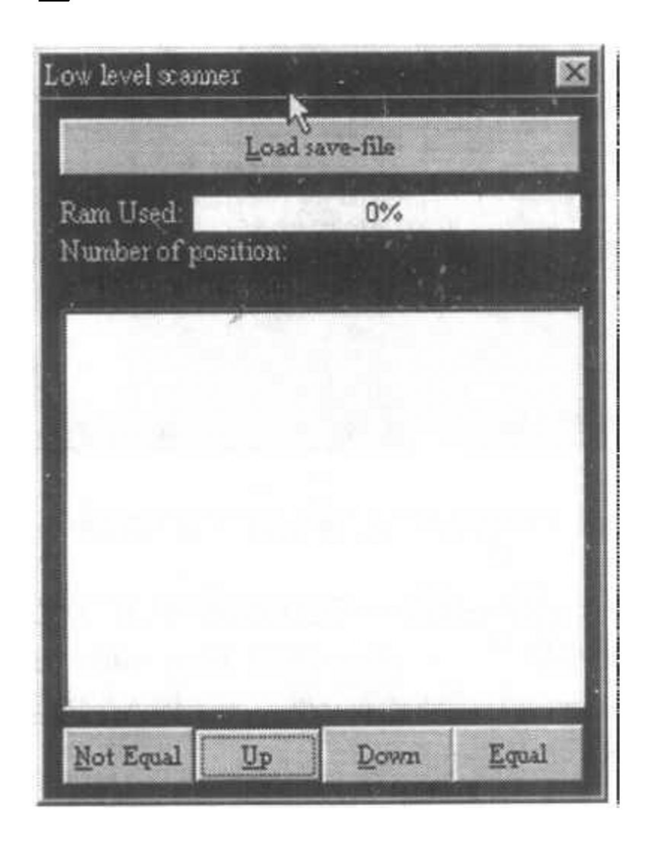
如果要将这次的搜寻结果作为下次比较的对象，则可以勾选 Seek with last result ，并重新载入文件，重新输入新的目标，按下搜寻即可。

这有点像是我们在使用 GM 搜寻内存时的情况，只不过将对象转为针对文件使用而已。不过 SFE 对于编修的整个文件的功能尚嫌不足，像我们如找到了我们要找的资料的位置，但无法得知这个位置附近的资料内容，对于要修改游戏储存的资料时其附近的资料内容也是必须参考的资料。所以我们可以先用 SFE 找出要修改资料的位置，再用 UltraEditer 来修改（因为 UE 只提供简单的搜寻，不像 SFE 的强大搜寻功能），两套软件一起用才能相辅相成。

而当要搜寻的值为非确定的值时可以用 Low level Scanner 来做低阶的分析，而低阶分析的技巧在修改的范例中会有说明。



SFE 也可选择做低阶分析。



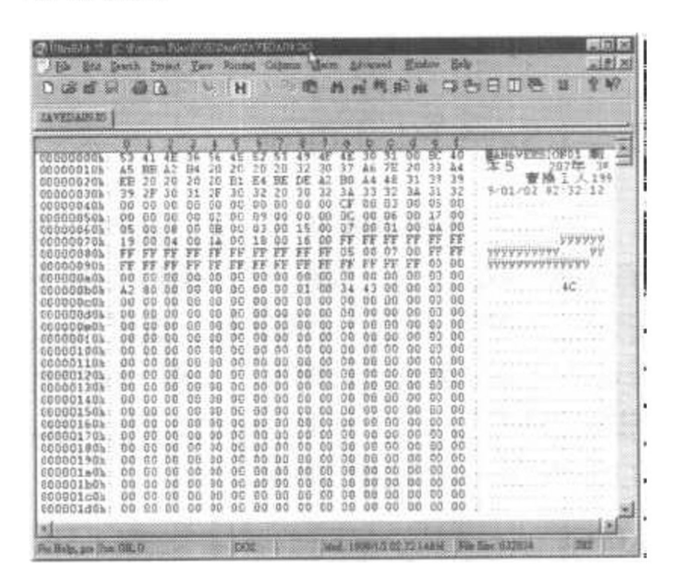
SFE 的低阶分析功能。

除此之外，SFE 还提供了一些功能（如文件的分割及合并），但如果只是要修改游戏，只要会使用上面的两项基本功能就已经很够用了。

2-4-2 UltraEdit

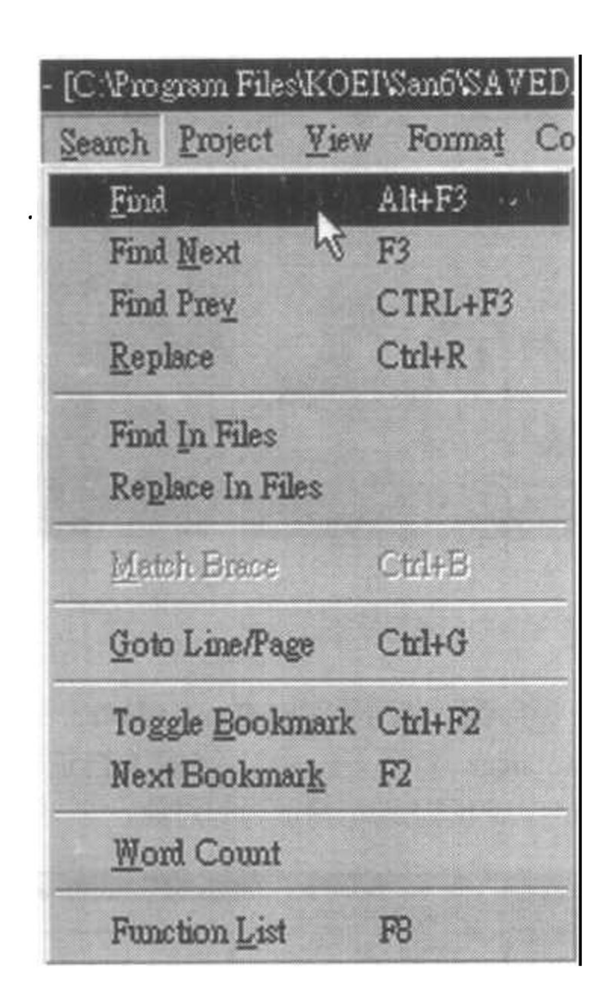
这是一套直接对文件编修的软件，在以前 Dos 的环境下，我们可以用 PcTools 来修改文件；而现在在 Windows 的环境下，就可以用 UltraEdit 来 Work。

当我们想要找一个文件内有些什么资料，或是想在文件中找特定的资料时，就可以先进入 UE，并将要编修的文件载入。而 UE 提供同时载入多个文件进行编修功能，当所载入的文件在别处被更动时，UE 会自动地寻问我们是否要重新载入，可以说是非常的方便。



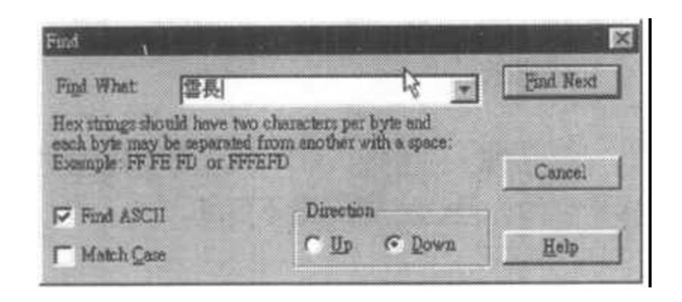
在 UltraEditor 中载入文件。

载入文件后最常用的功能便是它的 “Find” 功能，我们可以利用 Find 来找出我们要资料位于的文件中的那个位置，而直接进行编修。

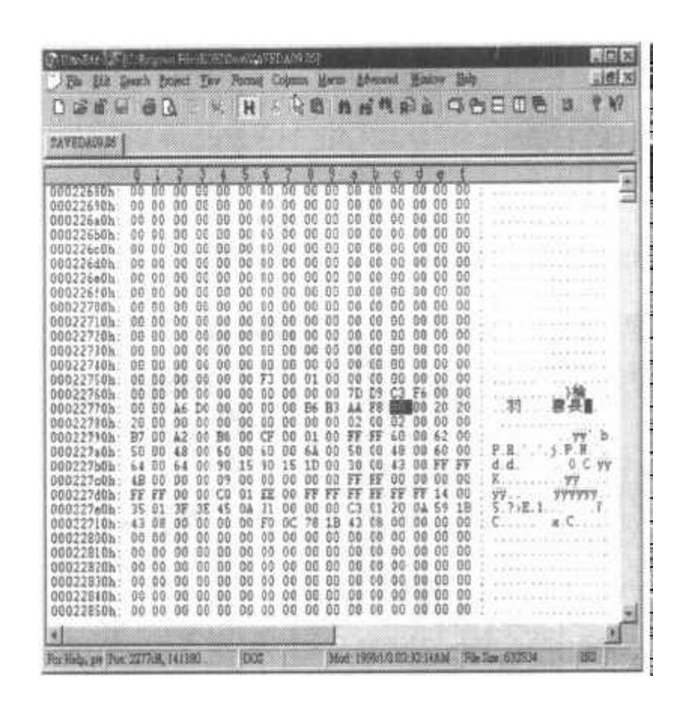


Find 是最为常用的功能。

在搜寻时要注意输入的格式，因为搜寻文字和数字是不同的，而如果要找一个值的十六进制数值为 1FE，那么在搜寻时要输入 FE 01 才能找到其储存于文件内的位置。找到了要编修的位置后接下来便是看想如何改的问题了。



搜寻时有许多选项可以设置。



找到资料后可以进行修改。

UE 所提供的功能当然是不止这些的，只是单纯以修改的游戏来说，能够用 UE 找到要修改的地址也就够了。

2-5 修改范例

2-5-1 VR 快打光棒的修改(使用 Game Master v6.00)

目的：建立修改光棒的观念和技巧

方法：利用低阶的搜寻方式，纪录光棒内容的变动。

Step01：纪录原先的值，以? 为 Scan 的值。

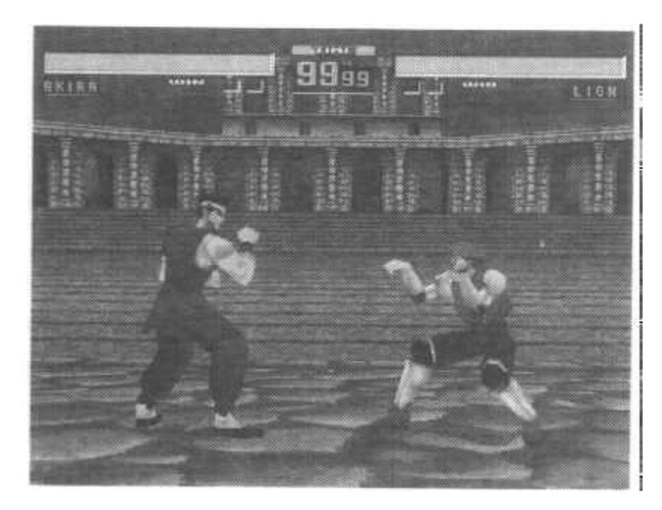
Step02：当值增加时，以十为 Scan 的值。

Step03：当值减少时，以一为 Scan 的值。

Step04：当值不变时，以=为 Scan 的值。

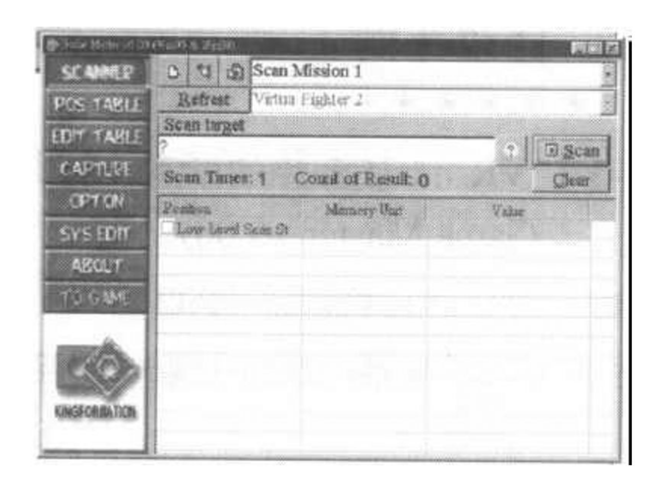
操作过程：

Step01：当开始游戏时便叫出 Game Master，在 Refrest 中，选择游戏名称。



游戏一开始血液全满。

Step02：在此游戏中请选 Virtual Fighter 2，并在 Scan target 中输入? 号，并且按下右边的 Scan 键。



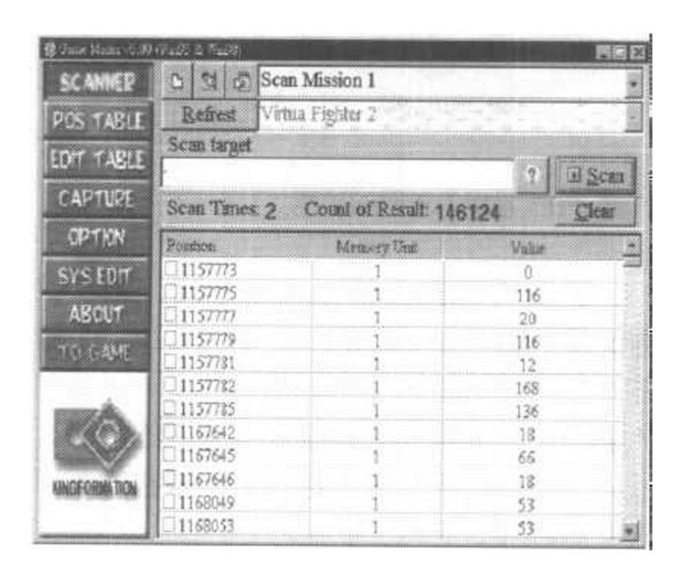
第一次以? 为搜寻值。

Step03：回到游戏中，使光棒的值有所变动，打一拳使光棒的值减少了。



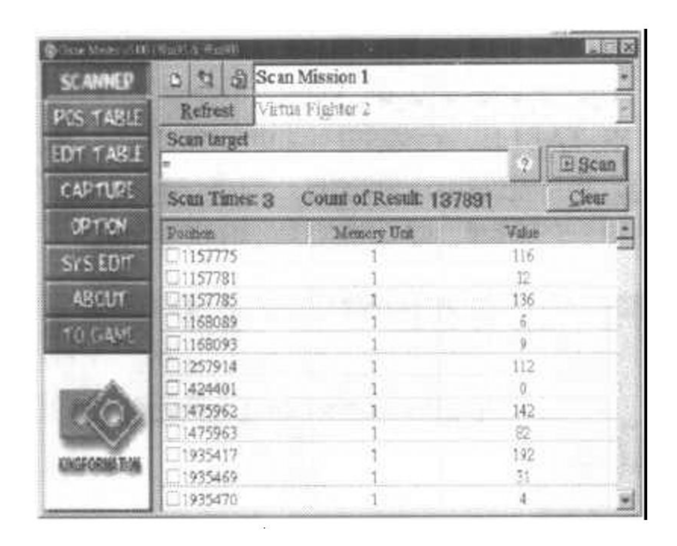
被打后血液有所减少。

Step04：此时便叫出 Game Master，在 Scan target 中输入一号，且按下右边的 Scan。此时已出现符合搜寻的对象。



第二次以－作为搜寻值，已出现符合条件的目标。

Step05：回到游戏中，这次请短暂地移动主角，且让光棒的值不变动。

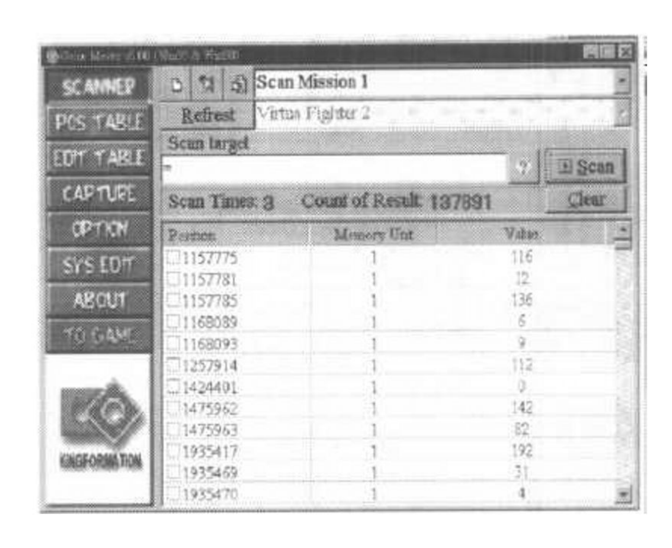


短暂移动不要使血液减少。

Step06: 此时便叫出 Game Master，在 Scan target 中输入=号，且按下右边的 Scan 键。此时搜寻的对象已减少。

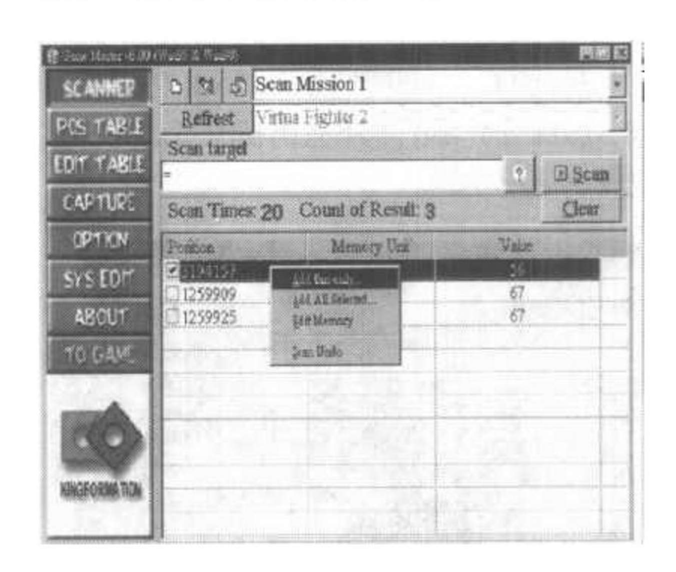
第三次以=作为搜寻值。

Step07: 重复前述步骤，直到搜寻的结果在五项以内，可能的结果只剩三笔。在这个范例中，再怎么 Scan，其最后的结果一定为三笔资料，无法只剩一笔，所以我们必须一个一个地试。



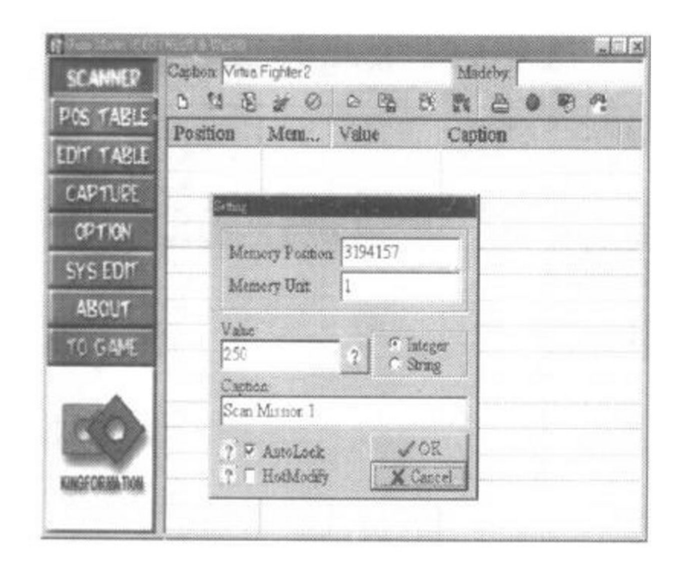
重复搜寻直到结果少到可以接受的数目。

Step08: 我们以修改第一笔资料为例，要修改值的内容是在第一笔资料上按鼠标的右键，加入要修改资料。



尝试将第一笔资料列为修改目标。

Step09: 我们在搜寻结果的第一笔资料，Position 为 3194157 上按下鼠标的右键，此时选择 Add this only，之后会出现表格，请在 Value 的格子中输入你想要的值。



输入欲修改的值。

Step10：由于不知光棒全满的值为多少，所以需依照所剩的 Value 值来推测。在此请输入 250，就可使光棒的值全满。

Step11：记得要把 AutoLock 的框框打勾，以保证光棒的值不会再被改变。如图，光棒的值已全满。

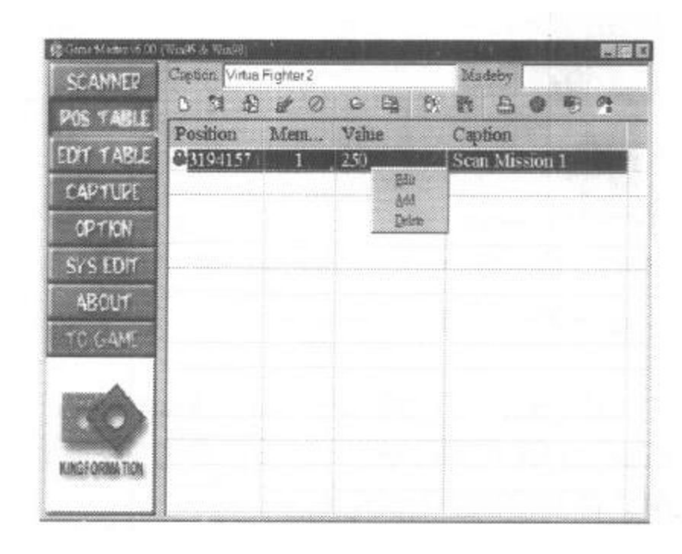


修改后，血液已恢复全满。

如果修改第一笔内容后，光棒的值还是没改变，表示第一笔资料不是储存光棒的值。

请更改搜寻结果第二笔以后的资料，直到找到正确的资料为止。

此时，当你选择 Game Master 左边的 POS TABLE，右边会出现你已修改资料的值，当你想变更或删除时。可在资料的上方按鼠标的右键，便可选择所需的项目。



在表格中也可选择变更或删除。

2-5-2 大富翁 4 卡片的修改(使用 Save-File Editor, UltraEdit)

目的：建立修改卡片的观念和技巧，可应用于修改物品及武器。

方法：利用储存文件的比较，以低阶搜寻方式，找出卡片位于储存文件的位值。

Step01：储存没有卡片时的文件，再与有卡片时的储存文件比较。以增加数值为搜寻目标。

Step02：经过一回合后，再储存文件。

Step03：与上次储存的文件比较，因卡片没增加，所以以等于为搜寻目标。

Step04：重复第 2 步骤。

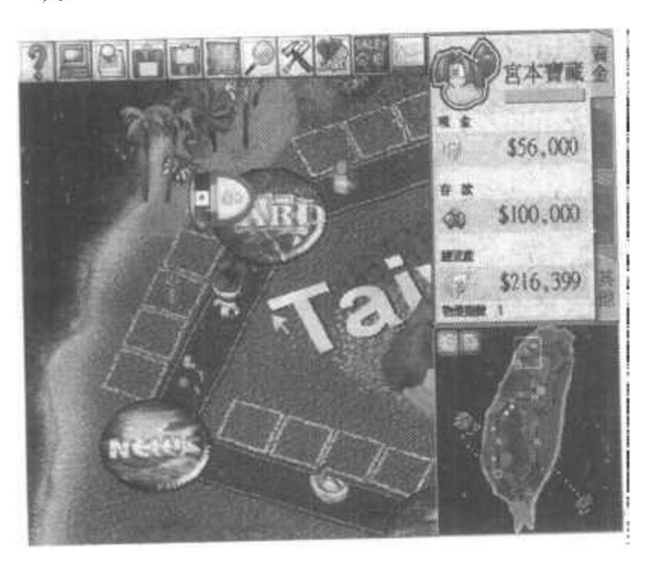
Step05：当搜寻结果只剩十几个时，再用掉卡片并储存文件。

Step06：上次储存的文件比较，因卡片已减少，所以以减少为搜寻目标。

Step07：当找出所在位值后，把十进制换算成十六进制，再用十六进制文件编辑器修改。

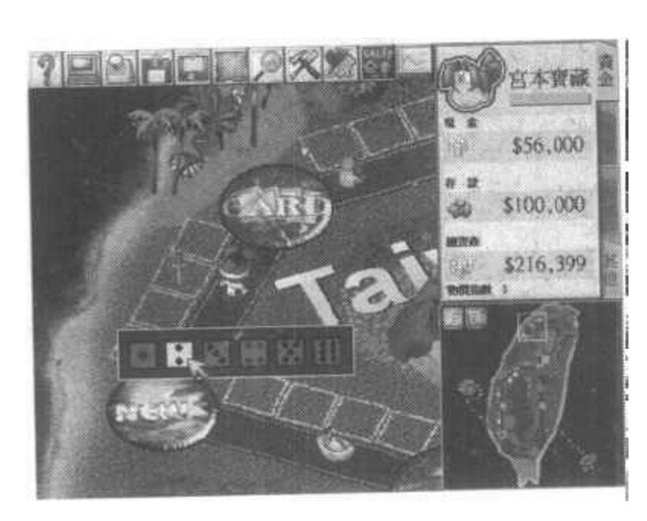
操作过程：

Step01：当开始游戏到得到卡片的位子之前时，请先储存文件(如储存成进度一)。

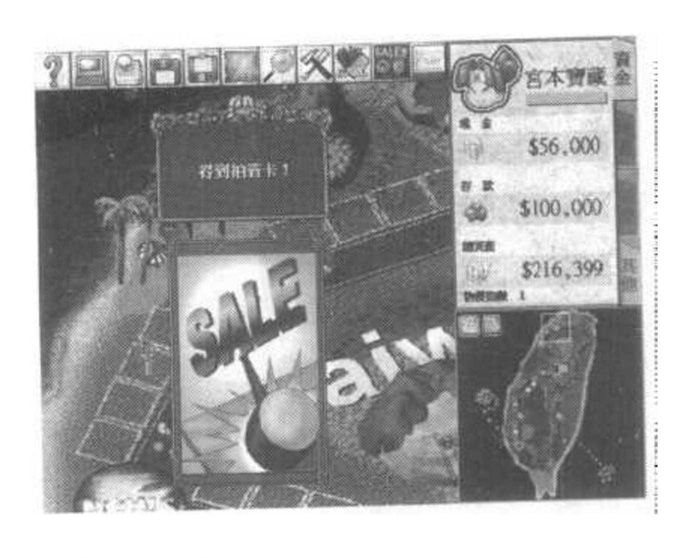


刚开始游戏没有任何卡片，请先存档。

Step02：之后，使用遥控骰子进入获得卡片的方格。



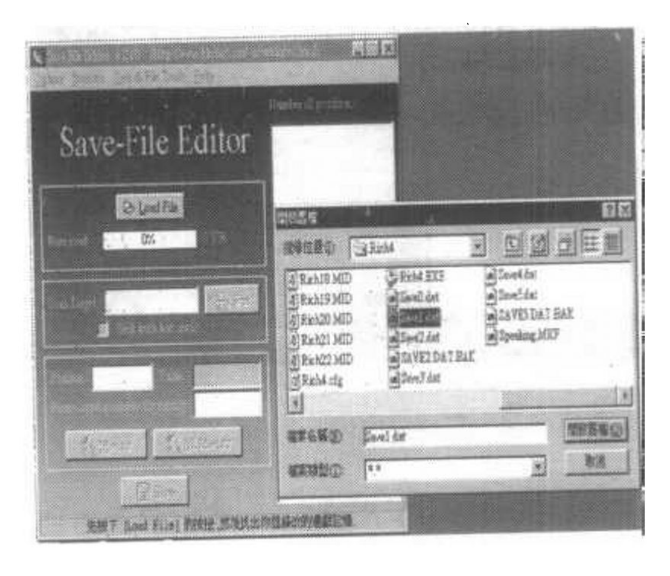
使用遥控骰子进入特定方格。



获得卡片。

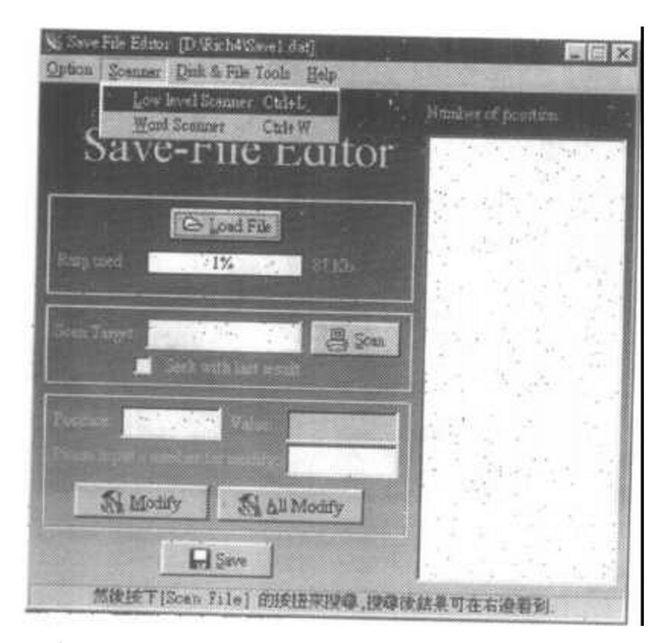
Step03：请储存文件(如储存成进度二)，再切换到 Save File Editor 的环境下。

Step04：请按 Load File 键，到 Rich4 的安装目录下打开 Save1.dat 这个文件。



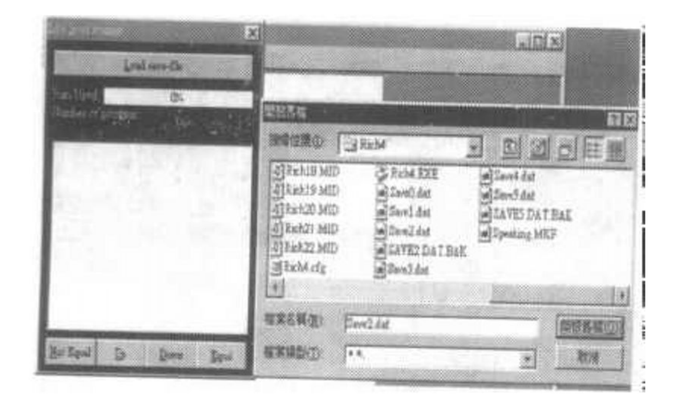
进入 SFE 载入文件。

Step05：再选择 Scanner 功能下的 Low Level Scanner。



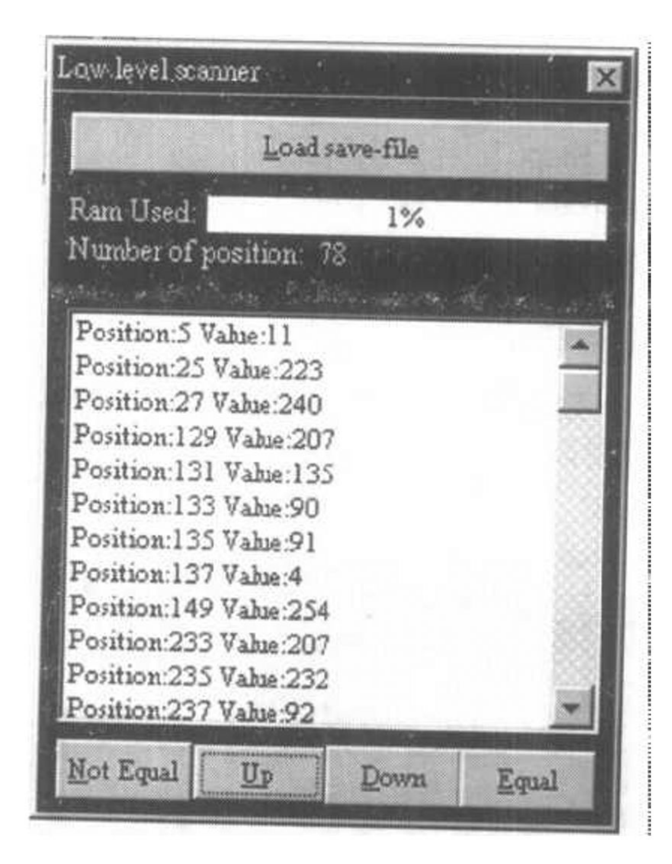
选择Low Level Scanner。

Step06: 等出现 Low Level Scanner 的窗口时，按 Load save-file 键打开 Save2.dat。



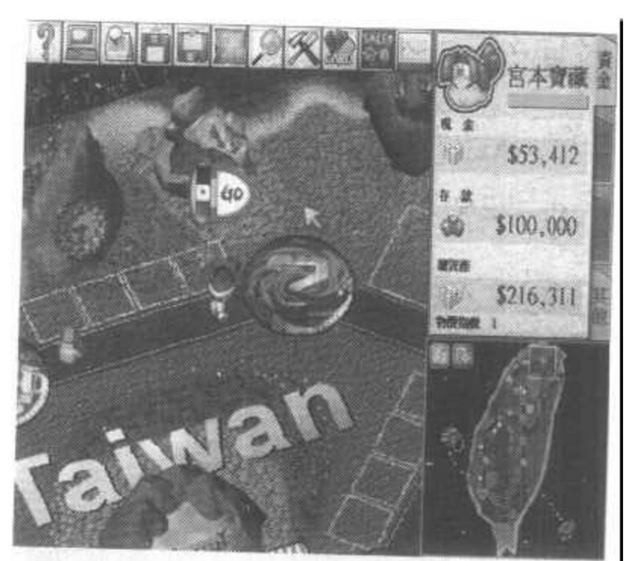
打开另一文件来比较。

Step07: 因为 Save1.dat 是纪录未得到卡片的进度一，而 Save2.dat 是纪录得到卡片之后的进度二，所以数值为增加，因此请按 Up 键，此时就会出现两文件中出现数值增加的位置。



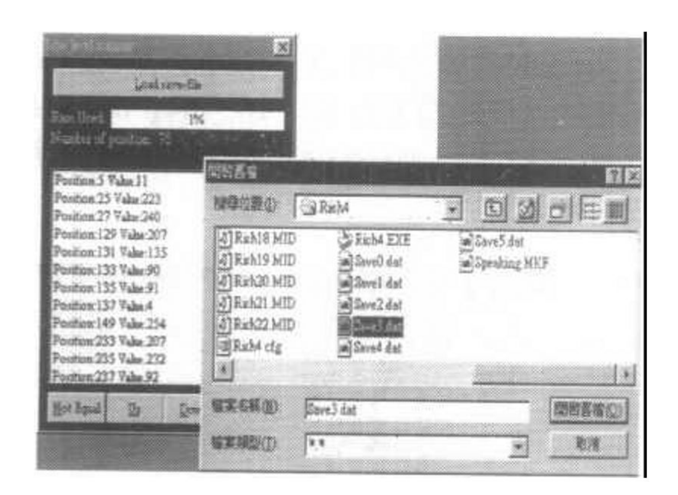
搜寻结果显示增加的位置。

Step08: 回到游戏中，经一回合后，请储存文件(如储存成进度三)，



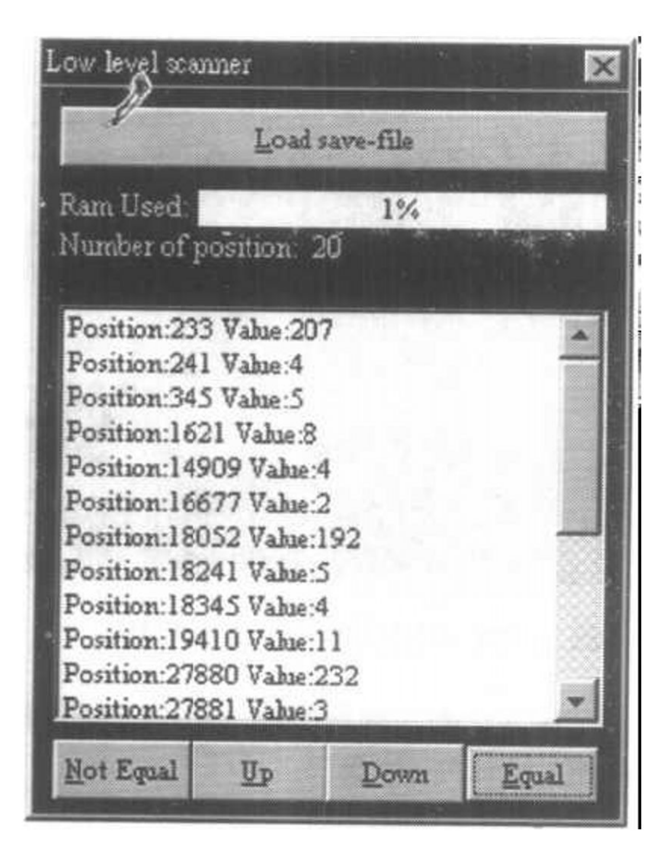
回到游戏中再储存一次。

Step09：再切换到 Low Level Scanner 的窗口下，按 Load save-file 键打开 Save3.dat。



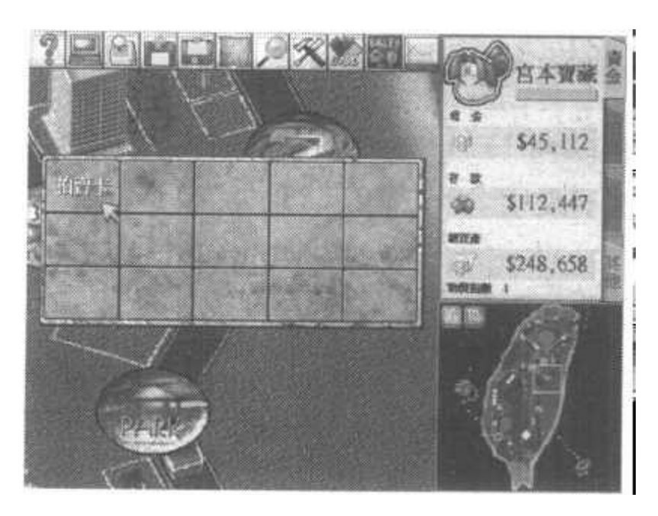
再打开另一文件来比较。

Step10：因为先前 Save2.dat 是纪录已得到卡片的进度二，而 Save3.dat 是纪录得到卡片之后尚未变动的进度三，所以数为不变，请按 Equal 键，就会从上一次搜寻结果中寻找数值没变动的文件位值。



第二次搜寻的结果。

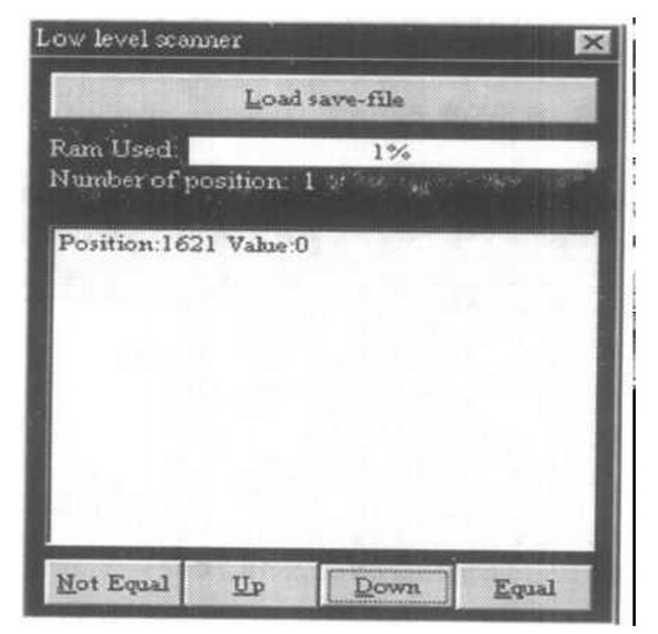
Step11：回到游戏中，重复第 2 步骤，储存文件(如储存成进度四)，当搜寻结果只剩十几个时，再用掉卡片，并储存文件(如储存成进度五)，



回到游戏再储存进度。

Step12：切换到 Low Level Scanner 的窗口下，按 Load save-file 键打开 Save5.dat。

Step13：因为先前 Save4.dat 是纪录有卡片的进度四，而 Save5.dat 是纪录用掉卡片之后的进度五，所以数为减少，请按 Down 键，就会从上一次搜寻结果中寻找数值减少的文件位值。此时只剩一个搜寻结果，所以这张卡片就是纪录在这个文件位值上。



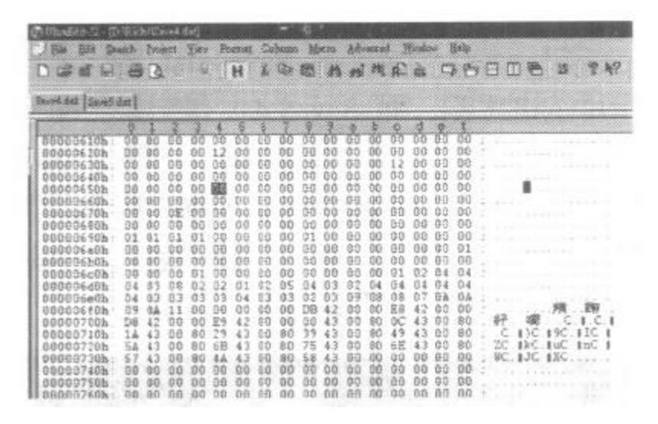
搜寻结果只剩下一个。

Step14：因为所找出来的 Position 是十进制，必须转换成十六进制。我们使用 Windows 上的计算器来换算，如 Position 的值为 1621 其十六进制为 655，则卡片所储存的文件位值即是 655H，只要用文件编辑器修改内容即可。

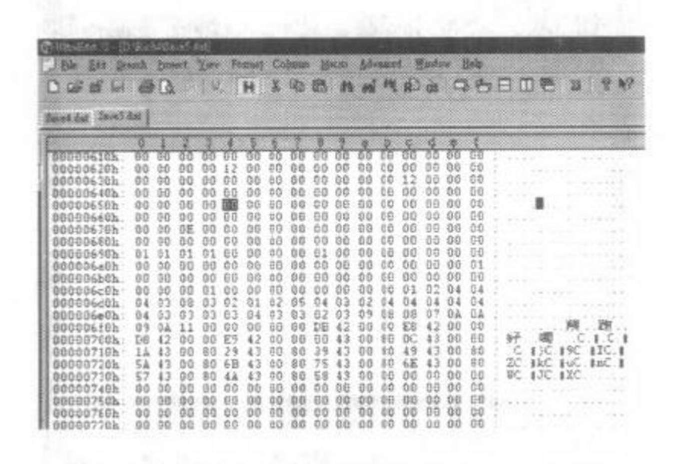
Step15：可是我们怎么知道要修改成多少，使用十六进制文件编辑器 UltraEdit 打开 Save4.dat 与 Save5.dat，比较 655H 上有卡片和没卡片时，其数值的变化。

Step16：因为 UltraEdit 是从 0 为起始位值，所以 655H 在 UltraEdit 中的真正位值为 654H，即 650h 那列的第五个位值。

Step17：我们观察 654H 上的变化，由 08 变成 00，所以有卡片时是 08，没有时是 00。

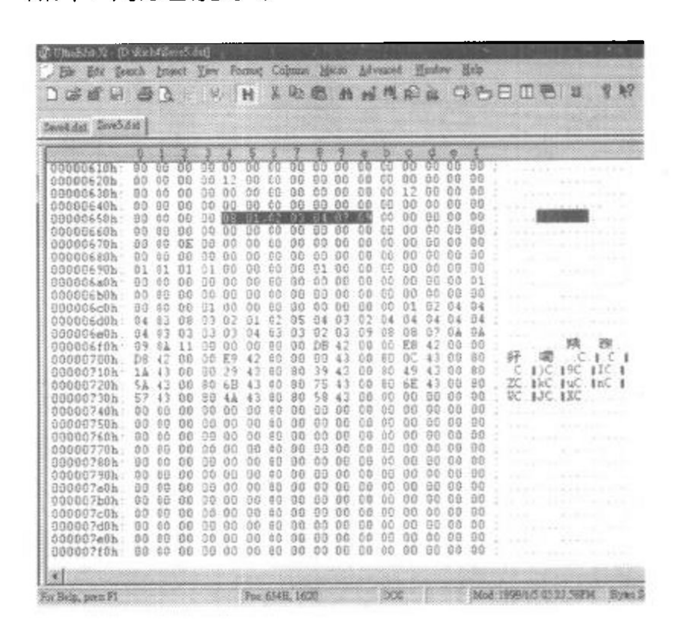


08 是拍卖卡。

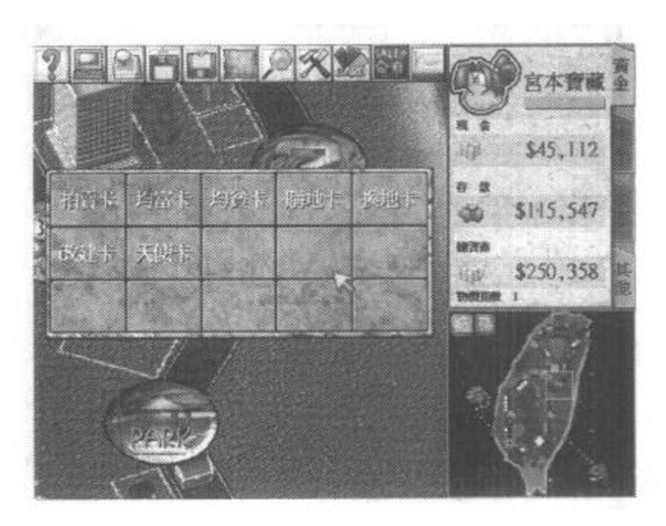


00 表示没有卡片。

Step18：大部分游戏储存卡片、物品及武器等都是储存在相邻的位值，只要修改第一张卡片位值后面的位值内容即可增加卡片。由经验告诉我们有拍卖卡时是 08，所以 01、02、..0?可能为另一张卡，我们修改相邻的位值内为 01、02、03、04、07、09 后并储存文件，回到游戏中载入进度五，果然卡片就增加了。



修改其他相邻数值。



重新载入游戏进度，发现已修改成功。

接下来的连续几页附上卡片以及道具的相关资料供玩家参考。

卡 片



01.『均 富 卡』

- 功能：将所有人的现金平分。先把现金全部存起来再使用就帅呆了！
- 使用时机：任何时候，但请等待最佳时机！
- 注意：无。
- 原价：200 点



02.『均 贫 卡』

- 功能：可将指定对手与自己的现金平分，先把现金存起来再使用就帅呆了！
- 使用时机：任何时候，但请等待最佳时机！
- 注意：无。
- 原价：200 点



03.『购 地 卡』

- 功能：以市价强制收购别人的土地。真霸道！连房子都据为己有！
- 使用范围：走到别人的地时！
- 注意：无法对公司企业使用。
- 原价：35 点



04.『换 地 卡』

- 功能：以地换地，用空地换大楼，帅耶！
- 使用范围：以当格土地换窗口范围内的其他土地。
- 注意：商业用地换商业用地，住宅用地换住宅用地，无法对公司企业使用。
- 原价：25 点



05.『换 屋 卡』

- 功能：以屋换屋，用平房换大楼！
- 使用范围：以当格土地上房屋换窗口范围内其他房屋。
- 注意：商业用地换商业用地，住宅用地换住宅用地，无法对公司企业使用。
- 原价：20 点



06.『转 向 卡』

- 功能：改变人物行进方向，180 度向后转。
- 使用范围：地图窗口范围内的所有人。
- 注意：无
- 原价：20 点



07.『改 建 卡』

- 功能：将住宅用地建筑与连锁商店倒转，也可变更商业用地的设施项目。
- 使用范围：走到自己有建筑的土地上。
- 注意：无法对公司企业使用。
- 原价：15 点



08.『拍 卖 卡』

- 功能：拍卖任意土地一处，所得归使用卡片者所有。
- 使用范围：走到的土地上。
- 注意：无法对公司企业使用，使用卡片者不参与该拍卖会。
- 原价：20 点



09.『天 使 卡』

- 功能：只要指定一处土地，就会起连锁反应，整个路段的房屋都加盖一层。
- 使用范围：地图窗口范围内的土地。
- 注意：无法加盖公司企业。
- 原价：160 点



10.『恶 魔 卡』

- 功能：只要指定一处土地，就会起连锁反应，将整个路段夷为平地。
- 使用范围：地图窗口范围内的土地。
- 注意：无法拆除公司企业。
- 原价：180 点



11.『怪 兽 卡』

- 功能：彻底摧毁一栋建筑物，将它还原为平地的状态。
- 使用范围：地图窗口范围内的房屋。
- 注意：无法拆除公司企业。
- 原价：60 点



12.『拆 除 卡』

- 功能：将一栋建筑物拆除一个等级或是拆除路面上的道具（地雷、路障）。
- 使用范围：地图窗口范围内的房屋或道具。
- 注意：无法拆除公司企业。
- 原价：15 点



13.『抢 夺 卡』

- 功能：抢夺对手的卡片或道具。
- 使用范围：地图窗口范围内的对手。
- 注意：无。
- 原价：25 点



14.『停 留 卡』

- 功能：使对手下一次前进时停留在原地，也可以使用在自己身上。
- 使用范围：地图窗口范围内的对手。
- 注意：无。
- 原价：20 点



15.『冬 眠 卡』

- 功能：使所有对手停留原地睡眠五天，丧失收租金的权利。
- 使用时机：任何时候。
- 注意：无。
- 原价：100 点



16.『梦 游 卡』

- 功能：使被选的对手梦游五天，丧失收租金、买地等权利，并漫无目标地行走。
- 使用范围：地图窗口范围内的对手。
- 注意：反制卡片－免罪卡、嫁祸卡、复仇卡。
- 原价：25 点



17.『陷 害 卡』

- 功能：使被选定的对手坐牢五天，丧失收租金的权利。
- 使用范围：地图窗口范围内的对手。
- 注意：反制卡片－免罪卡、嫁祸卡、复仇卡。
- 原价：20 点



18.『复 仇 卡』

- 功能：被害入狱、被陷害、被催眠等状况时，可拖害你的人一起下水。
- 使用范围：上述事件发生时自动使用。
- 注意：无。
- 原价：20 点



19.『嫁 祸 卡』

- 功能：被告入狱、被陷害、被催眠等状况时，可转嫁给他人或让人代付罚金。
- 使用范围：上述事件发生时选择嫁祸对象。
- 注意：无。
- 原价：30 点



20.『免 费 卡』

- 功能：租金、罚金或缴税超过两千元（乘以物价指数）可以免费卡抵用一次。
- 使用时机：必须要缴租金或罚款时。
- 注意：无。
- 原价：25 点



21.『免 罪 卡』

- 功能：可抵消徒刑一次。对手用陷害卡、梦游卡、乌龟卡时，也可消灾一次。
- 使用时机：当面临上述之灾时，自动使用。
- 注意：无。
- 原价：25 点



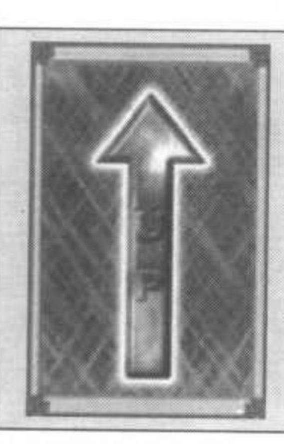
22.『送 神 符』

- 功能：送走附身的神明。当然是用来对付穷神、衰神、恶魔、死神的卡片。
- 使用时机：有神明附身时。
- 注意：也可将定时炸弹送走。
- 原价：10 点



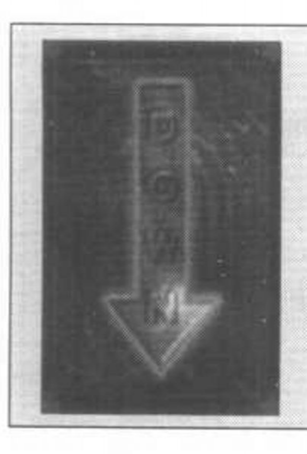
23.『请 神 符』

- 功能：请来最靠近自己身边的神明。请神容易送神难，不要请错神喔！
- 使用时机：地图窗口范围内有神明时。
- 注意：无
- 原价：20 点



24.『红　　卡』

- 功能：炒作被指定公司的股价，其股票将涨停板三天。
- 使用时机：在股市查询、交易时。
- 注意：红卡、黑卡重复使用可相互抵消。
- 原价：30 点



25.『黑　　卡』

- 功能：打压被指定公司的股价，其股票将跌停板三天。
- 使用时机：任何时候。请自行选择适当时机。
- 注意：红卡、黑卡重复使用可相互抵消。
- 原价：30点



26.『查 税 卡』

- 功能：强制收取被指定者20%的现金税。
- 使用时机：窗口范围内的对手。
- 注意：反制卡片－免费卡、嫁祸卡。
- 原价：35点



27.『涨 价 卡』

- 功能：五天期间内整条街加倍收取过路费。
- 使用时机：窗口范围内的对手。
- 注意：被使用道路会发红光，反制卡片－查封卡。
- 原价：30点



28.『查 封 卡』

- 功能：五天期间内整条街免收过路费。
- 使用时机：窗口范围内的对手。
- 注意：被使用道路会发蓝光，反制卡片－涨价卡。
- 原价：35点



29.『同 盟 卡』

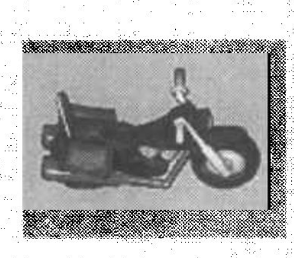
- 功能：同盟七天，互相不收过路费，且房地产联合收费，得到的钱各算各的。
- 使用时机：窗口范围内的对手。
- 注意：若有陷害盟友的举动，就会自动解除同盟。
- 原价：70 点



30.『乌 龟 卡』

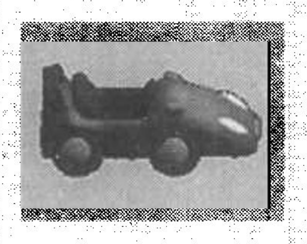
- 功能：一次走一步，连续三天。
- 使用时机：窗口范围内的所有人。
- 注意：可与其他卡片复合使用。
- 原价：70 点

道 具



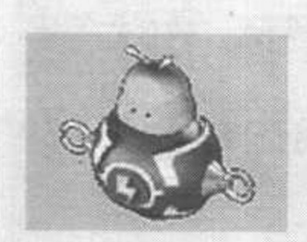
01.『机车』

- 功能：骰子数增加至两个。
- 使用时机：购买后即可使用。
- 注意：飞弹、地雷、定时炸弹可将其炸毁。
- 原价：80 点



02.『汽车』

- 功能：骰子数增加至三个。
- 使用时机：前进之前先决定使用的骰子数。
- 注意：飞弹、地雷、定时炸弹可将其炸毁。
- 原价：150 点



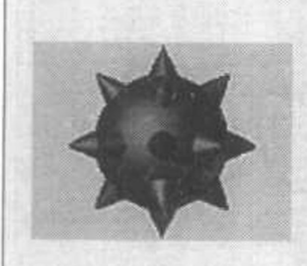
03.『机器娃娃』

- 功能：踢除沿路遇到的一切障碍物。
- 使用时机：前方道路有特殊人物、各路神明与路障、地雷、定时炸弹等物时。
- 注意：有效范围九步以内。
- 原价：15 点



04.『路障』

- 功能：设路障使人停留在设路障处。可以挡自己也可以害别人。
- 使用范围：地图窗口范围内没有其他人停留的道路。
- 注意：可用拆除卡、机器娃娃拆除。
- 原价：30 点



05.『地雷』

- 功能：放地雷害人，也有可能害到自己，被炸到要住院三天。
- 使用范围：地图窗口范围内没有其他人停留的道路。
- 注意：可用拆除卡、机器娃娃拆除。
- 原价：25 点



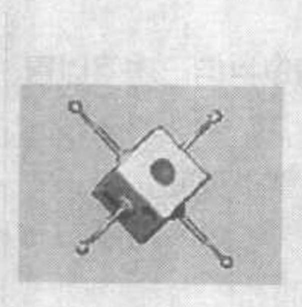
06.『定时炸弹』

- 功能：走满 3 8 步后会自动爆炸，威力范围内车毁、屋塌、人住院五天。
- 使用范围：地图窗口范围内没有其他人停留的道路。
- 注意：威力范围 3 × 3 格！路上可用机器娃娃拆除，附身后可用送神符送走。
- 原价：25 点



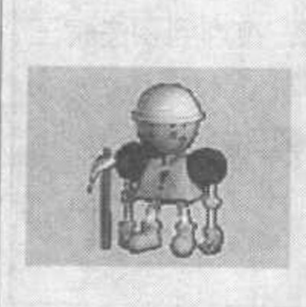
07.『飞弹』

- 功能：发射飞弹害人，威力范围内人屋俱毁，被炸到要住院五天。
- 使用范围：地图上的任何地点，可用游标选择位置。
- 注意：威力范围 3 × 3 格！
- 原价：100 点



08.『遥控骰子』

- 功能：您可以控制骰子的点数，决定前进步数。
- 使用时机：任何时候。
- 注意：无。
- 原价：30 点



09.『机器工人』

- 功能：在选定的土地加盖一级房屋。
- 使用时机：窗口范围内的土地。
- 注意：研究所才能研制的道具。
- 原价：非卖品



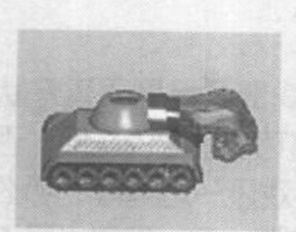
10.『时光机』

- 功能：使用时光机回到过去，所有人恢复为上一回合的状态。
- 使用时机：任何时候。
- 注意：研究所才能研制的道具。
- 原价：非卖品



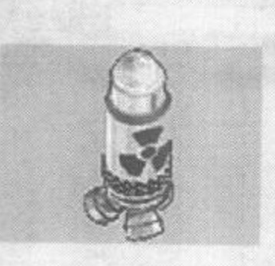
11.『传送机』

- 功能：以传送机将地图上的人物、神明、房屋、物品，瞬间移动到指定地点。
- 注意：人物、神明、物品必须移至空道路，房屋只能移到空地。
- 注意：先选传送目标，再选地点，若使用在自己身上，使用后即不能再前进。
- 原价：非卖品



12.『工程车』

- 功能：拆除别人的房屋一个等级，走到哪里拆到哪里，开七回合就报废。
- 使用时机：任何时候。
- 注意：与乌龟卡复合使用效果更佳。
- 原价：非卖品



13.『核子飞弹』

- 功能：发射核子飞弹害人，威力范围内人屋俱毁，被炸到要住院五天。
- 使用范围：地图上任何地点，可用游标选择位置。
- 注意：威力范围极大，小心别伤了自己！
- 原价：非卖品

2-5-3 古墓丽影 III~氧气不减

当我们刚开始玩时，是否常常因为氧气不够而溺死在水里，于是我们想，如果能修改氧气就好了。

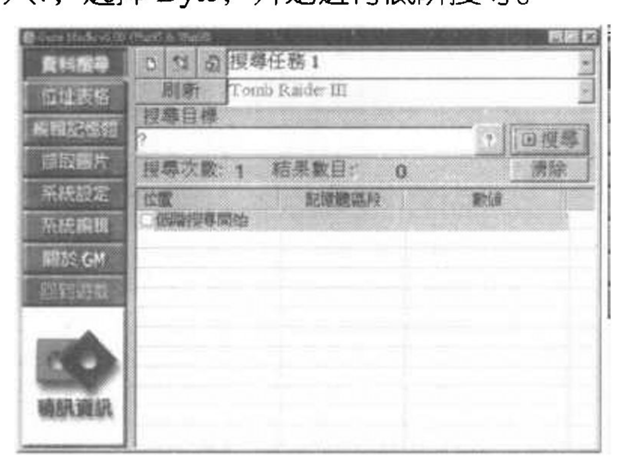
了解需求，尝试解决

由于劳拉的体力和氧气并不是随时都会出现，只有在拔出武器、体力受到损失（体力）或在水底（氧气）时才会出现，而且其表现的方式是用光棒（非数值），无法直接输入数值，于是我们便找一个地方，让我们可以控制其光棒的增加以及减少。



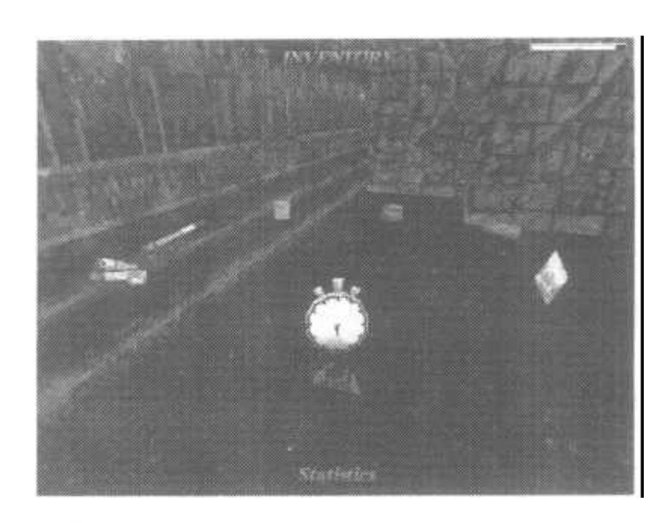
游戏中，血液及氧气量并未显示。

在游戏一开始我们就进入 GM 并输入?，选择 Byte，开始进行低阶搜寻。



第一次以? 作为搜寻值进行搜寻。

此时我们走进沼泽，使劳拉的氧气开始减少，并按下 Esc 使游戏暂停，切换到 Game Master，以“-”进行搜寻。



按 Esc 将游戏暂停。

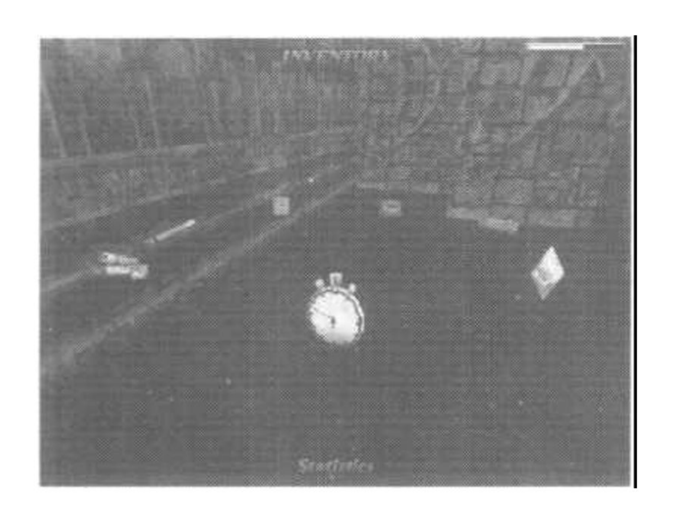
在进行搜寻时游戏最好是处于暂停状态，如此搜寻出来的值可能会比较正确，否则 GM 一边搜寻，游戏还一边进行，那么这一秒刚搜寻完位置的值，下一秒可能又改变了。

搜尋任務 1
刷新　Tomb Raider III
搜尋目標
搜尋次數: 2　結果數目: 431547　清除

位置	記憶體區段	數值
553302	1	80
553355	1	172
553356	1	78
553357	1	7
553358	1	0
554066	1	6
554103	1	53
554373	1	36
554375	1	147
747590	1	5
747594	1	5
780341	1	51

Game Master 搜寻出数值减少的内存位置。

接着让劳拉继续待在那使氧气减少一些，再按下 Esc 使游戏暂停，并重复之前的搜寻动作。

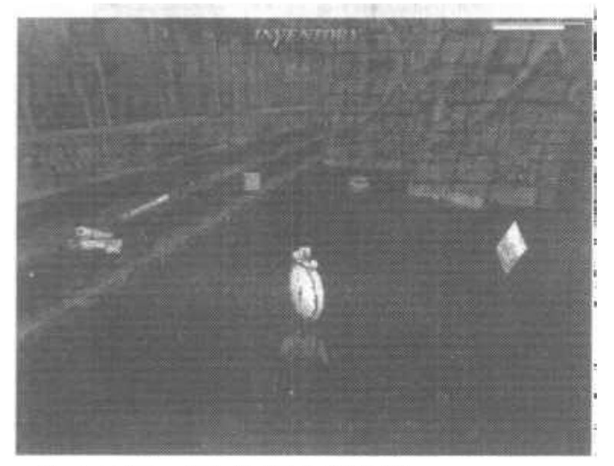


再将游戏暂停，以 Game Master 开始进行搜寻。



呼叫 Game Master 搜寻有数值减少的内存位置。

一直重复搜寻到没有氧气时，赶快上岸；接下来再下去时氧气又是从满的开始计算，所以这次搜寻就该搜寻“+”。



上岸后，氧气量又恢复全满。



搜寻内存中数值增加的位置。

如此一直重复下去，到最后居然没有找到任何位置。



搜寻不到任何符合的内存位置。

分析步骤，思考问题

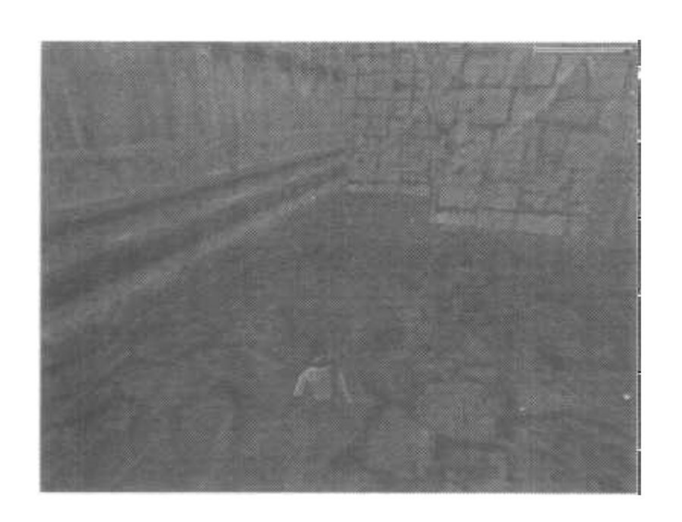
到底是哪里弄错了呢？仔细想了一下刚刚的流程，不禁怀疑，氧气的光棒原本并没有出现，直到进了沼泽才出现，那么在没有出现之前它是以什么样的资料来表示呢？由于可能是 00 也有可能是 FF 或任何的值。

所以我们在第一次低阶分析时就该在氧气的光棒出现后才做，而不能在光棒出现之前做，而且当氧气量为没有时，这个位置的资料又是怎么存的，我们同样的也不知道。所以当氧气降为没有时，我们也不可将

这个值拿来和之前的值做比较（因为不知道此时值的内容相对于原来的值是增加还是减少，但如果要比还是可以比不等于“!”）。

而且当我们按下 Esc 暂停时，光棒的颜色和 size 好像也不同了，于是我们也试着不按暂停而直接去做比较的情况。

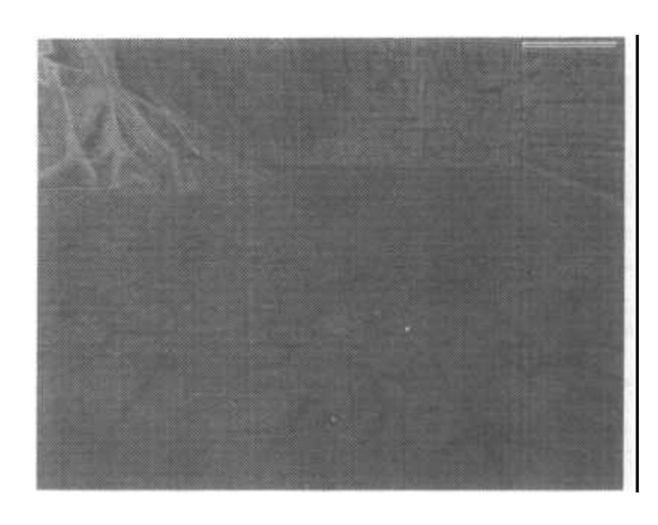
有了以上的想法后，我们开始重新做低阶搜寻，最后成功找出一笔符合的内存位置。



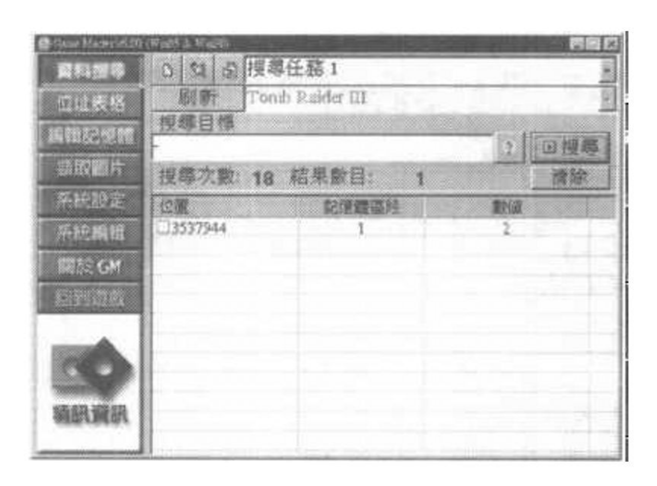
进入沼泽后再开始搜寻。



重新以 Game Master 搜寻。



搜寻时不将游戏暂停。



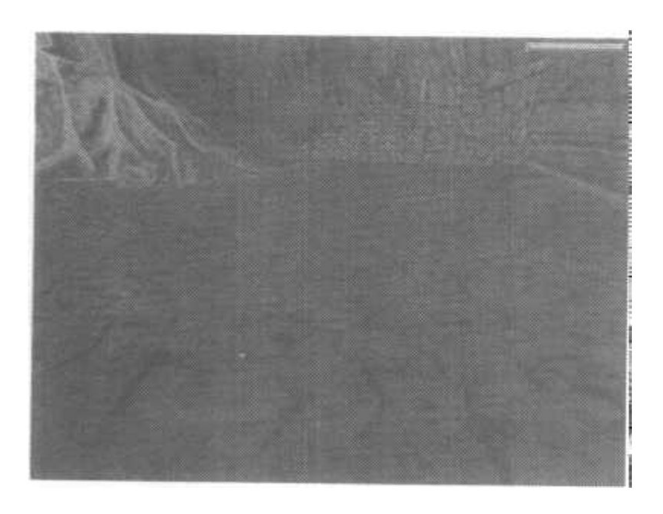
成功找到一笔符合的内存位置。

找到位置后我们便将它锁定（由于我们观察前面这个位置的值都小于 10，于是我们将它锁定于 10）。



将值锁定于 10。

此时我们可以试着走到沼泽的深处，可以发现劳拉的氧气量已不会再下降了，表示是这个位置没错。



修改成功后，氧气量不会减少了。

而体力的修改方式和修改氧气的方式是一样的，在此不再多提了，因为相信你也已经会改了。

2-5-4 青涩宝贝~日期修改

相信玩过这一类游戏的人都会知道日期、时间是非常重要的，当我们在游戏中和别人订下了约定，可是却常常由于安排错误而无法赶上其他人的约会；在游戏时是否会想同时攻掠所有的女主角，可是时间却总是不够用；于是我们想是不是能够修改游戏时间呢？

在青涩宝贝中的日期在一开始时便可以很清楚地看到是 98 年 3 月 21 日，于是我们便直接叫出 Game Master。



青涩宝贝游戏中，常要旅行各地。

先指定青涩宝贝为执行的程序，且输入 21。先试着找出“日”的位置，并按下搜寻。

第一次搜寻结果数量庞大。

此时我们会找到一堆资料，不过没有关系，于是我们先到其它的地方逛；此时日期已变为 22 日，于是我们再回 GM 输入 22 再搜寻。



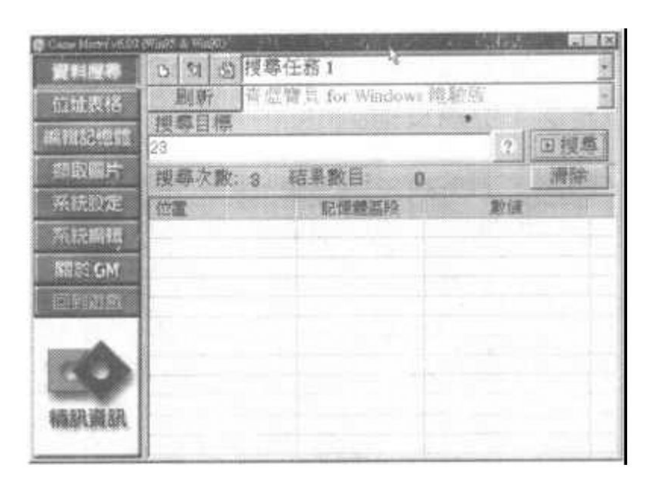
第二次搜寻结果以减至 21 笔。

此时笔数便减少许多，不过 21 笔还是太多了。于是我们再到其它的地方或做其它的事，使日期变为 23 再搜寻。

但却找不到符合的资料，猜想可能是哪里弄错了。

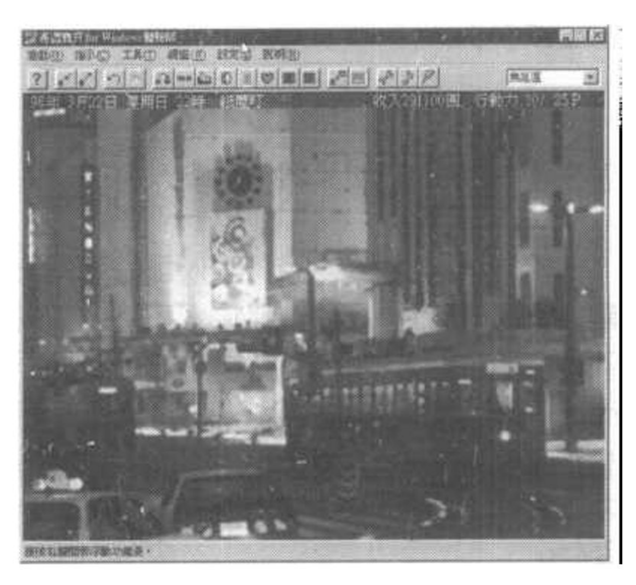


青涩宝贝游戏进行中，常与女主角巧遇在不同地点。

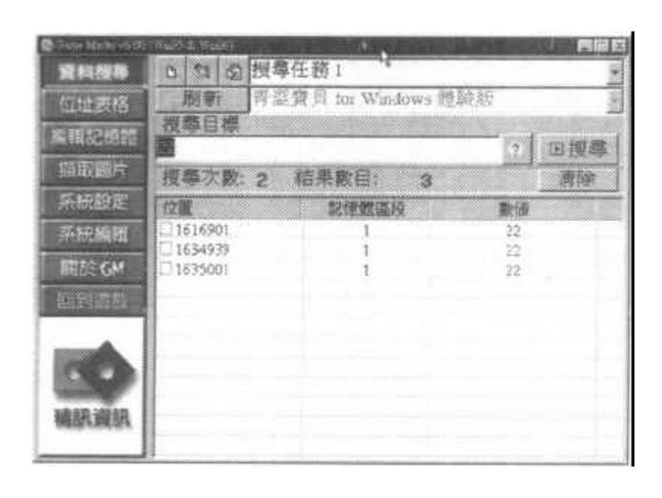


搜寻不到我们要的资料，应是搜寻方式不对。

于是我们再一次从 21 日开始，不过这一次输入的都是等游戏完全地停止后才回 **GM** 来搜寻，而在 22 日时的搜寻就只剩三笔而已。

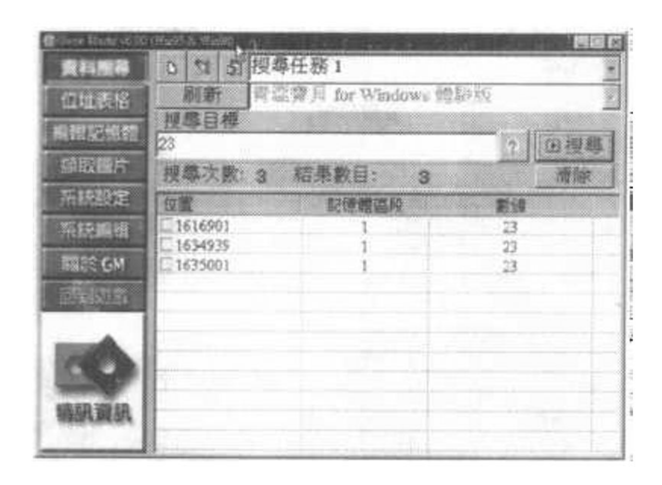


青涩宝贝游戏中，也有夜景照片。



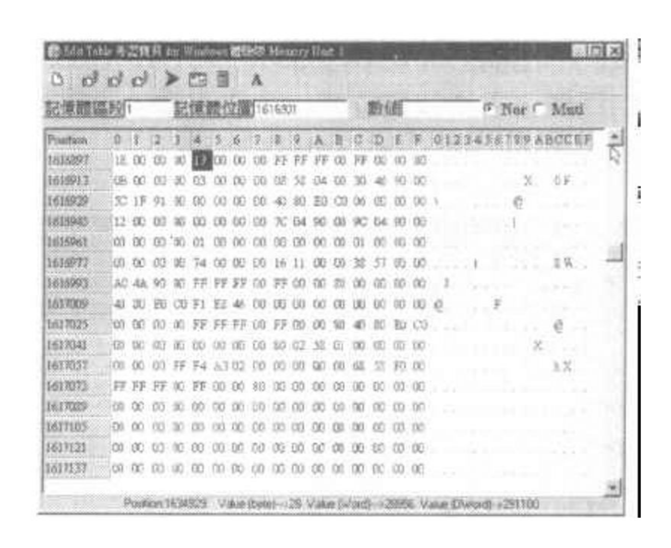
搜寻结果只剩 3 笔。

于是我们再等时间到 23 日，而结果还是三笔。



改变条件再次搜寻还是剩 3 笔。

所以这个可能最少都会有三笔是符合的，于是我们便点选进入 UE 的“编辑内存”，从内存位置的地方输入在搜寻时所找到的位置。



进入 Ultra Edit 修编内存。

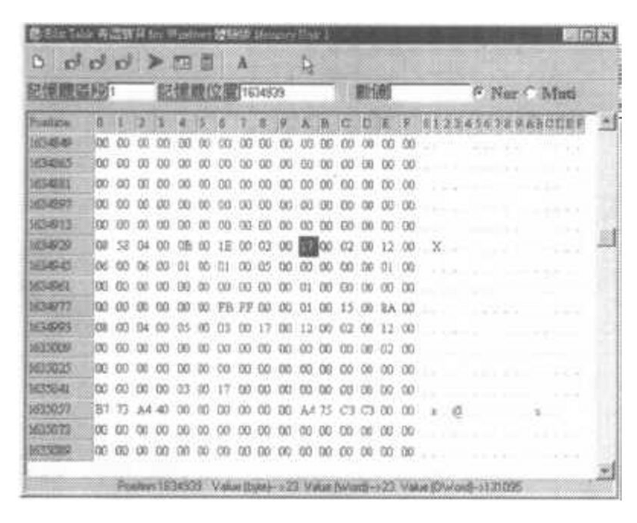
由于资料通常都是有相关性的，所以我们看了看上下左右的资料，但似乎除了那十六进制的 17 是代表 23 外，并找不到有关 3 月或星期三之类的资料。



记下游戏中相关的资料，以便在编辑内存时有所参考。

于是我们便看下一个地址，在这我们可以发现地址 1634939 的前面有资料为 3 的地址，猜想它代表的是 3 月。而地址 1634939 的后面有 02 和十六进制 12H 的资料，而 12H 刚好就是十进制的 18，而现在的时间刚好不就 18，那 02H 代表星期一，01H 表示为

星期日也说得通，于是我们发现这非常符合我们的日期。而观察 1635001 附近的值也很有可能，于是我们便选一个改改看。于是我们先改 1634939，将 17H 改为 09H。

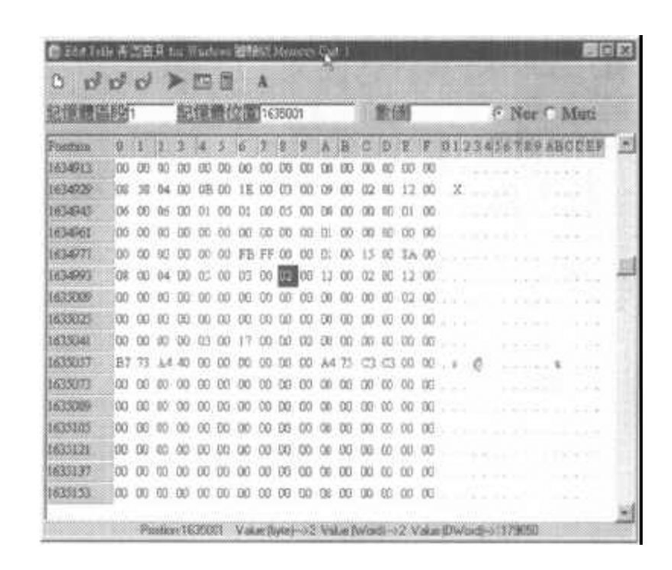


试着将内存位置 1634939 的值由 17H 改为 09H。。



回游戏后，发现日期果然有了变化。

回到游戏中，日期果然有了变化。那表示应是这个值没错；而 1635001 呢？于是我们也试着改变看看，将 17H 改为 02H，回到游戏中，发现其日期并没有改变，所以可能并不是这一个地址。



试着修改其他位置的数值。



回游戏看看日期是否有变化。

为了确定这样改是真的可将日期改变，于是我们便选择了旅行回到东京，发现时间是由 3 月 9 日开始，而且正常地执行下去。



注意观察游戏中的资料。

于是我们确定要改的日期地址是1634939，接下来我们便将月份等等的资料改变。当我们想改“年”时，找到月的前面，可是资料却是05。我们观察游戏资料，意外发现行动力刚好也是5，试着将它改变后，发现果然是行动力没错。



修改后行动力果然增加了。

于是我们改好了日期、体力，当然我们也可将日期改得另类一点，不过游戏是会马上被结束的。



修改成另类的日期。

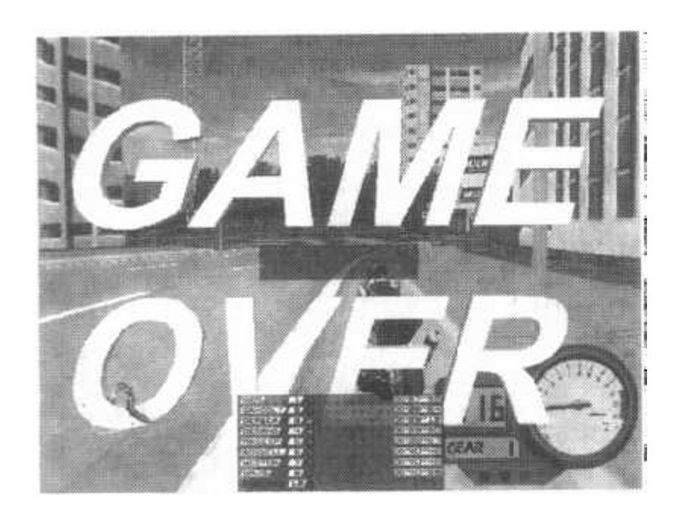
以上是青涩宝贝体验版的改法，正式版的改法与此没有什么不同的。

2-5-5 摩托雷神2~时间修改

相信在玩赛车游戏时常常会发生时间不够用而游戏因此而结束的情况。于是我们便试着将时间的秒数修改，这样就可以一直赛车到圈数跑完（如果逆向就永远跑不完了），而不用担心Time Out的问题了。

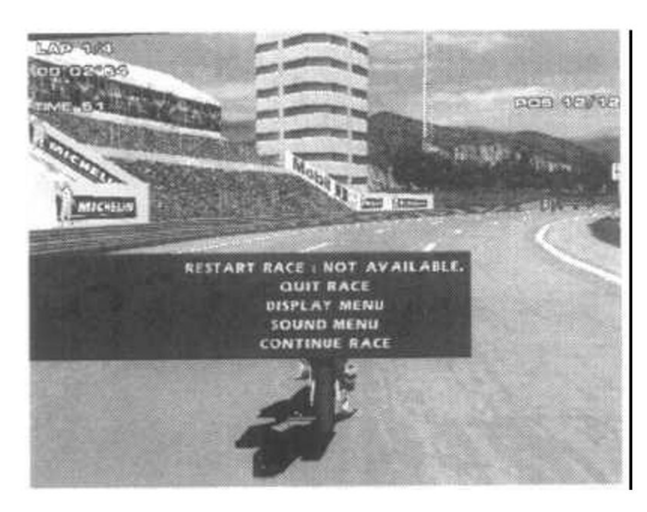


赛车游戏最讨厌看到Time Out这两个字。



Time Out 就表示游戏结束（Game Over）了。

因为我们可以由屏幕上看到秒数的剩余的数值为 51，所以我们很直接地会将秒数的数值输入 Game Master（以后简称 GM）中搜寻 51。要注意的是，由于时间会一直地变动，所以在进 GM 搜寻时，要将游戏暂停，否则将搜寻不到正确的值。



记下现在时间为 51，并将游戏暂停。

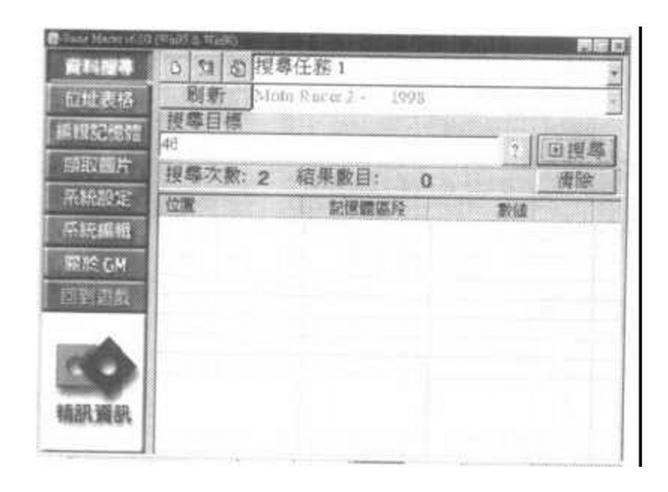


使用 Game Master 搜寻刚刚记下的数值（51）。

接下来我们再进入游戏中，玩了一下，此时的秒数已变为 46，我们再进入 GM 输入 46 并搜寻，此时符合的笔数居然变为 0 笔。



再次暂停游戏并记下时间（46）。

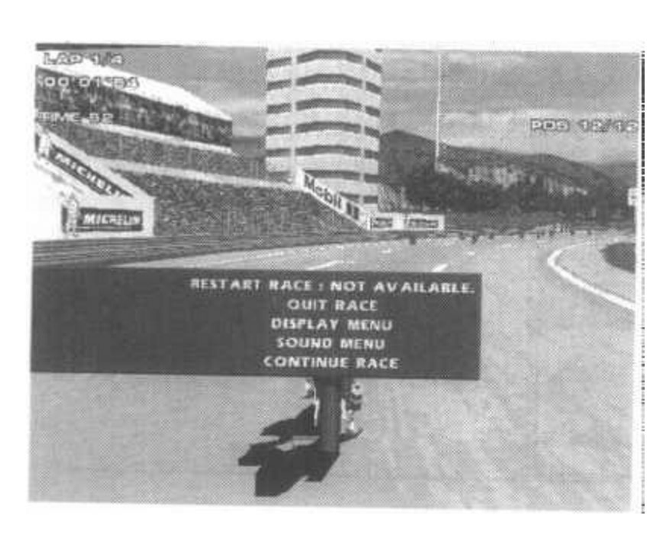


以46进行搜寻，竟然找不到符合的位置。

没想到这么快就找不到资料，让我们怀疑是不是自己输入时打错了之类，而重新搜寻的结果还是一样的，找不到符合的资料。

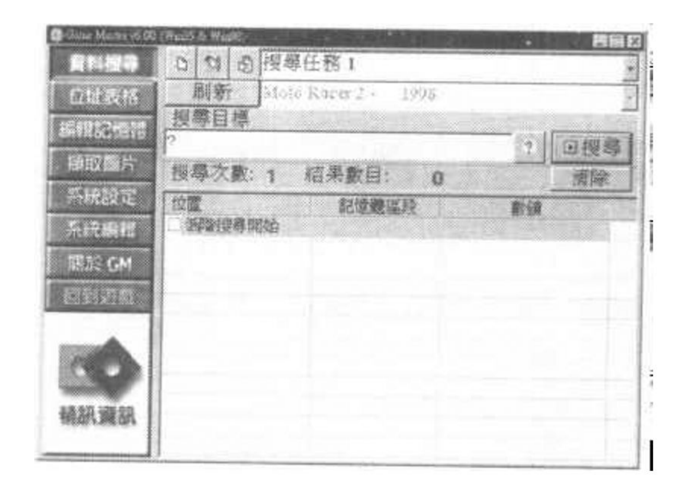
改变搜寻方式

由于直接地输入数值从 GM 寻找，找不到符合我们要的值，于是我们换一种方式来搜寻。由于秒数一直在减少，那我们是不是可以用低阶搜寻来分析“-”的变化，于是我们重新开始游戏，在一开始时便将游戏暂停。



先暂停游戏。

并进入 GM 将程序选定后，于搜寻目标打入?（低阶搜寻）并开时搜寻，而搜寻的单位选择为 Byte。



在Gamer Master中以?进行低阶分析。



以Byte为搜寻单位。

当搜寻完毕后即可回到游戏中，让时间继续减少。



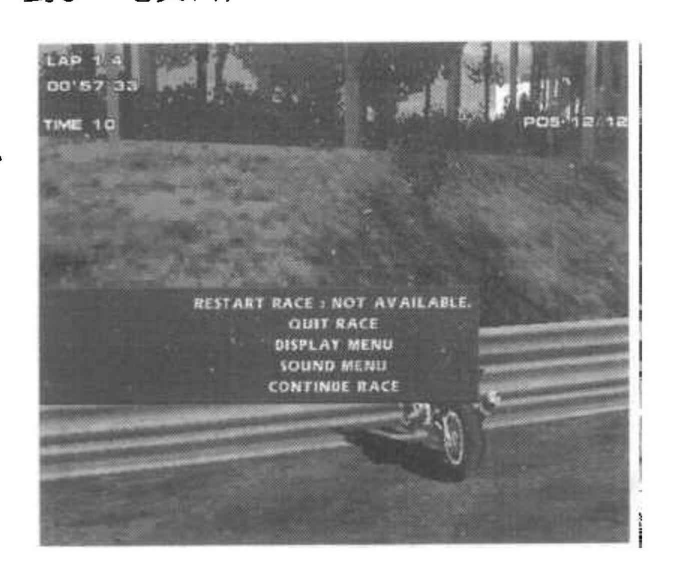
让时间减少后，再次暂停游戏。

接着我们便进入 GM 并搜寻“-”，因为时间从 51 秒到 46 秒，很明显是减少了，所以搜寻“-”。

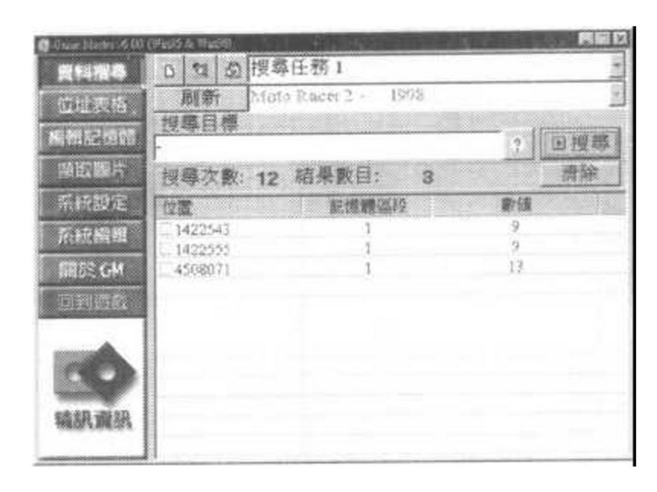


以“-”号作为搜寻值，进行第二次搜寻。

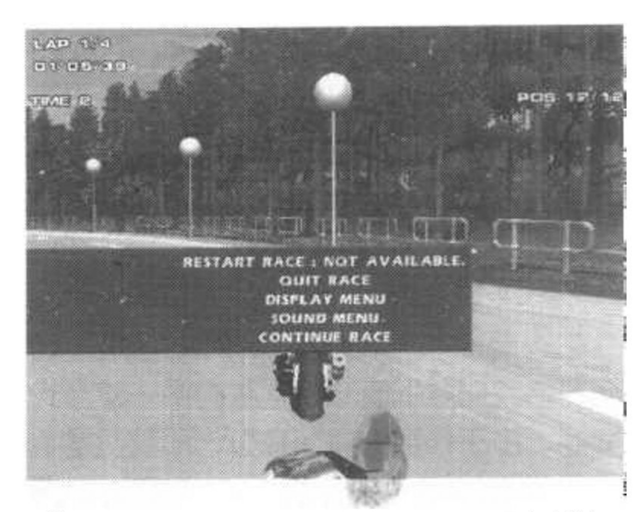
接下来的步骤将是重复上述的步骤直到将我们所要的可能位置找出。结果我们找到了一笔资料，



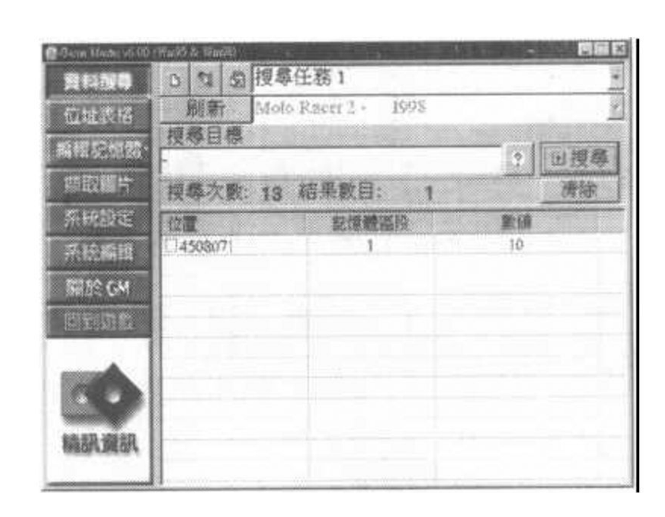
回到游戏中，再让时间减少。



第三次也以“-”号搜寻。



还是回到游戏中让时间减少后，再次暂停游戏。



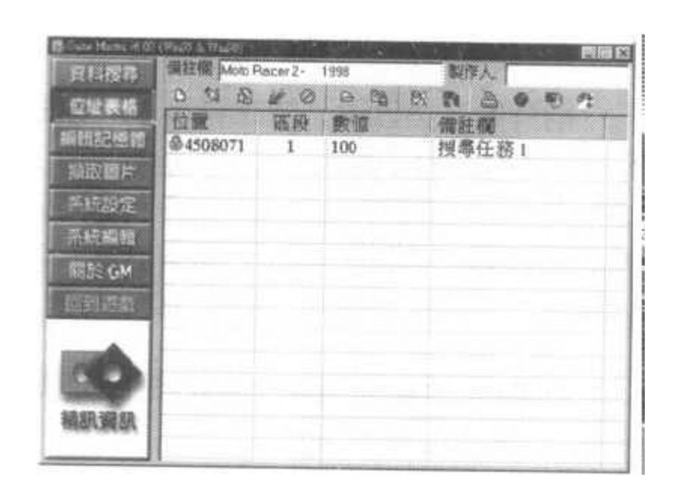
这次搜寻总算只找到一笔。

于是我们直接将这一笔资料“双击”加入地址表格中。



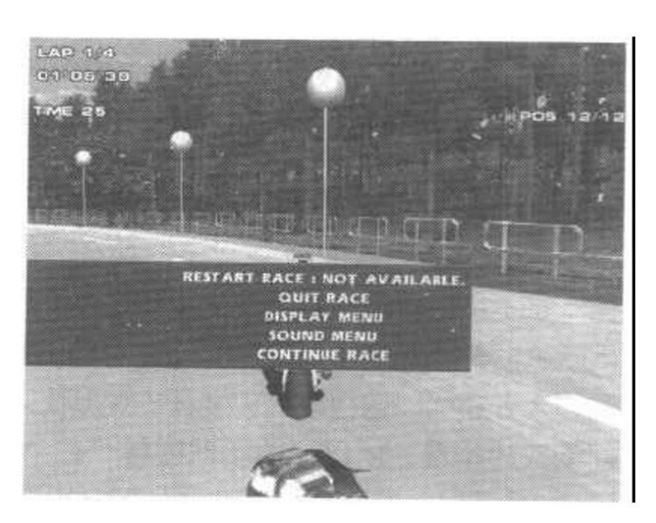
将该笔记录加入表格中。

并将值锁定于 100，由于搜寻到的值为 10 而屏幕上显示出的值为 2，于是我们怀疑它是以倍数的方式表示，而 100 大约为 20 秒左右。



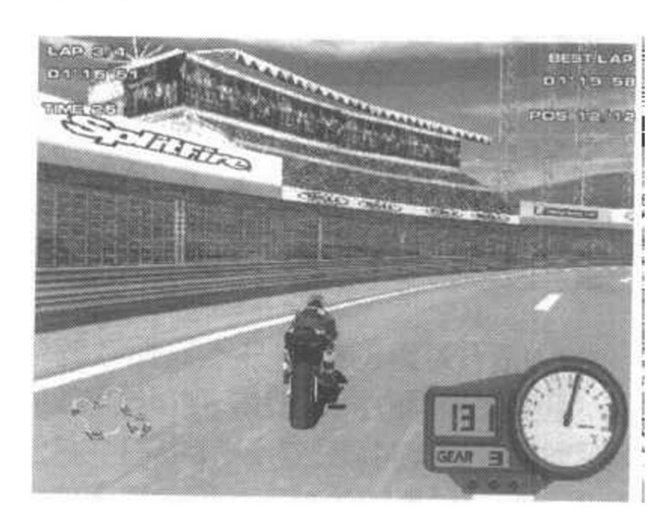
将值设为 100 并锁定。

锁定好后，回到游戏可以发现秒数已变为 25 秒。



回到游戏后发现时间已改为 25 秒了。

于是我们可以确定它是用这个位置数值的四分之一来表示时间（即 50 为 12 秒，30 为 7 秒），现在我们无论玩多久，剩余时间都固定为 25 秒了（因为我们已经把他锁定了）。



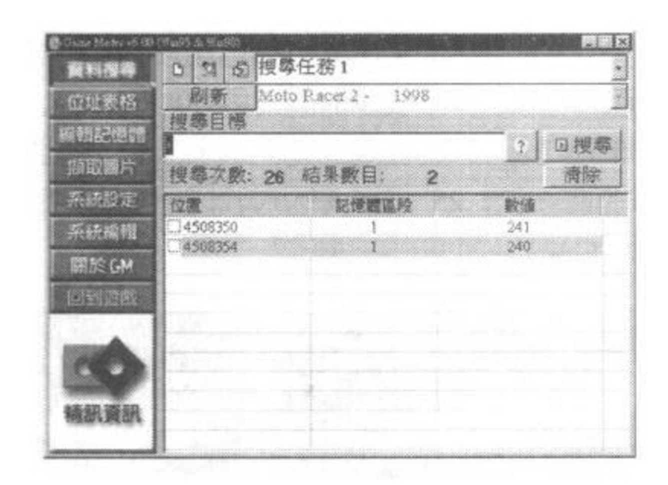
时间永远都不会减少，可以一路狂飙到终点。

在之前，我们刚好在游戏结束的前两秒找出了位置，如果一直试到游戏结束了，还没找到那怎么办呢？

我们相信在同一个状态下（如单人和连线对战应是不同的状态），其储存资料的位置应是相同的，所以如果这一次没找完，没有关系，等下一场开始时再用之前的搜寻结果继续地使用低阶搜寻，但第一次搜寻时

不要忘了，应是要搜寻“+”，因为上一次搜寻到了2秒结束，而现在重新开始的秒数为50几，很明显是增加了，第二次以后的搜寻才是搜寻“-”。

既然时间可以搜寻得出来，那么“时速”是不是一样也搜寻得出呢？于是我们利用低阶搜寻，但由于时速有时快有时慢，但我们大致还可以自行控制它现在的速度比之前的快还是慢，所以在不断地搜寻“+”和“-”的情况，最后我们找出了时速的相关位置，并将它锁定。



搜寻到时速的相关位置，将他锁定。

但由于时速的控制并不是那么的单纯，应是有多组位置的控制，所以虽然我们将它锁定了，但时速还是不断地改变，并没有如我们所预期的保持在我们所锁定的数目，但时速的值还是很明显地改变了。



修改后的速度只有好看却没有实质效果。



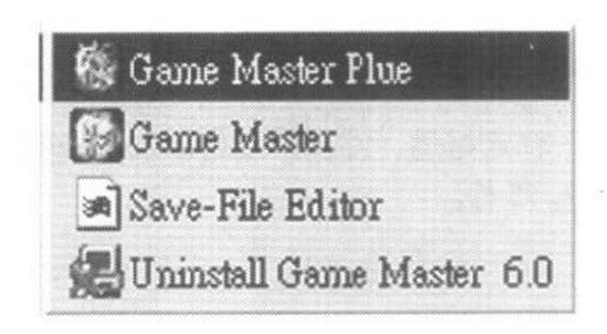
看到破表的速度是否会有快感?

修改完剩余时间后会不会觉得这和修改光棒好像差不多，事实上这些不确定数值的分析方式都大同小异。重要的是我们能不能将它联想起来并应用于搜寻上，否则每出一个游戏还要看别人怎么改后才恍然明白，其实我也会，那岂不是太冤枉了。

2-5-6 风云~内存修改

刚开始玩风云时，便想直接从内存去修改它的经验值之类的资料，可是一但窗口切换后，再切换回游戏时却无法正常地回到游戏；难到这类无法切换（用 **Alt+Tab** 或 **HotKey**）的游戏就没有办法改了吗?

在新版的 **Game Master** 中有多一个工具——**Game Master Plus**。



Game Master 6.0 包含 Game Master、Game Master Plus 及 Save-File Editor。



启动 Game Master Plus。

通过这个工具（Game Master Plus——GM Plus）和 Game Master WME（以后简称 GM），就可以不用暂时退出游戏而能直接地从游戏中搜寻、修改和锁定资料；GM Plus 的指令在 GM Plus 中已经有介绍，读者可以自行参考，不过我们往往都是在游戏中才会想到要找指令怎么用、有哪些指令可以用，所以在此我们将 GM Plus 中所列的指令用法列出，供读者参考。

SCAN??

Example: Scan12

表示命令 Game Master 搜寻 12 这数值。

Example: Scan'abc'

表示命令 Game Master 搜寻 abc 这个字串。

Example: Scan11.5

表示命令 Game Master 搜寻 11.5 这数值。

Clear

Example: Clear

表示命令 Game Master 清除搜寻结果。

Add??

Example: Add99

表示命令 Game Master 把所有搜寻结果全部搬到 POS Table 和锁定数值等于 99，?? 的部分可以是字串、16 进制或其他类型。

List

Example: List

表示命令 Game Master 列出头 8 个搜寻结果和结果数量。

Value??

Example: Value123

表示命令 Game Master 把 POS Table 中所有数值锁定 123，?? 的部分可以是字串,16 进制或其他类型资料。

Lock

Example: Lock

表示命令 Game Master 把 POS Table 中所有数值锁定。

unLock

Example: unLock

表示命令 Game Master 把 POS Table 中所有数值不锁定。

Pause

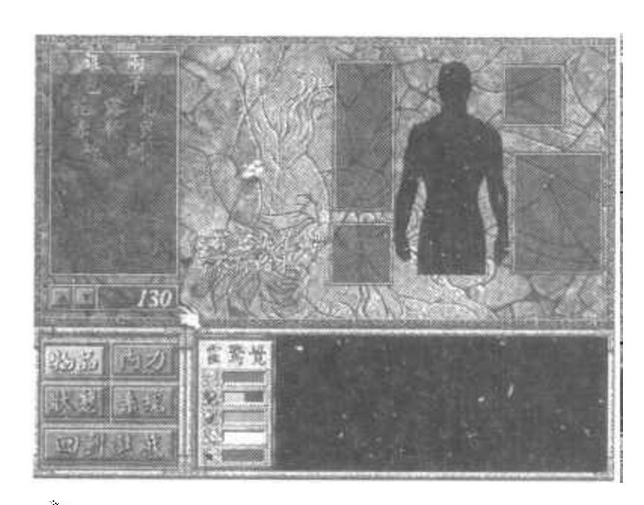
Example: Pause

表示命令 Game Master 强制性暂停或是恢复执行（但一定要用 Option 中的 Interrupt

功能来执行游戏，此命令才生效)。注意：要和 Game Master 同时执行才生效，输入指令后一定要按 Enter。

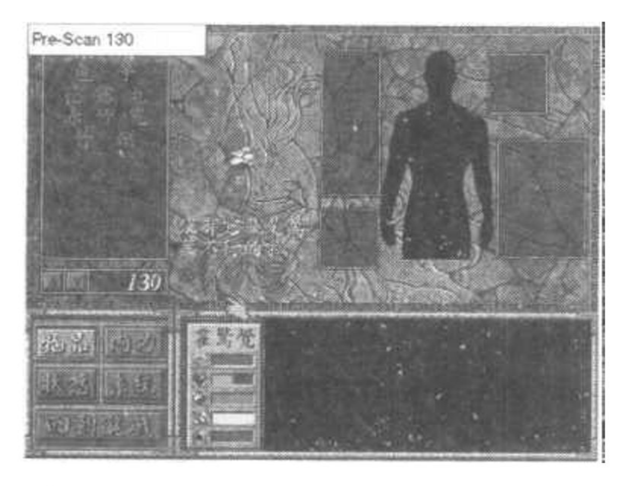
首先必须进入 GM 和 GM Plus（注意两个程序都必须叫出来，否则在游戏中输入指令是没有作用的），然后直接进入游戏。现在在游戏的过程中便可直接地输入要下的指令（如上所列 GM Plus 的指令）。

先执行 GM 和 GM Plus 之后便进入了风云，此时观察了霍惊觉的金钱为 130。



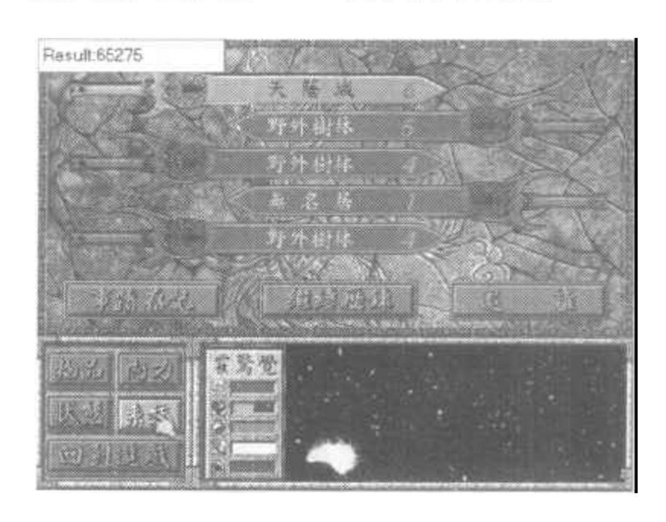
观察目前金钱的数量 130。

直接输入 scan130 并按下 Enter（此时所输入的字并不会显示的屏幕上），按下 Enter 后在屏幕的左上角便会出现 pre scan130（刚刚下的指令）。



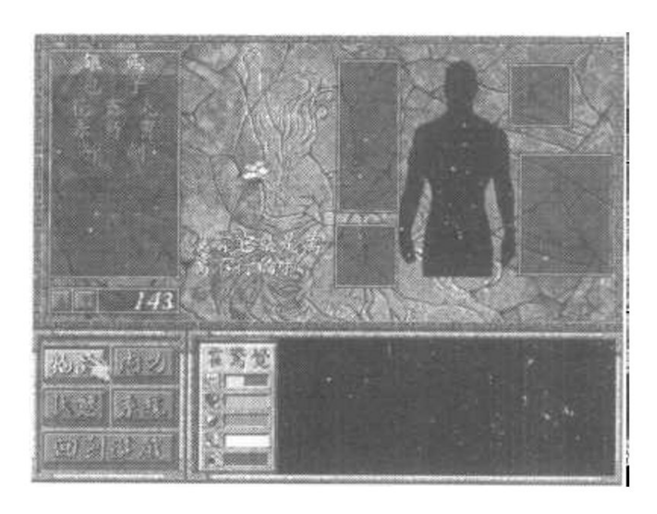
在屏幕的左上角可以看到 pre scan130，表示正在搜寻数值 130。

开始搜寻动作，可以看到搜寻的百分比进度，当进度 100%表示搜寻结束。



搜寻进度到达 100%完成搜寻。

我们可以继续进行游戏，比如：可以打敌人赚一些钱，使钱有所变动后。



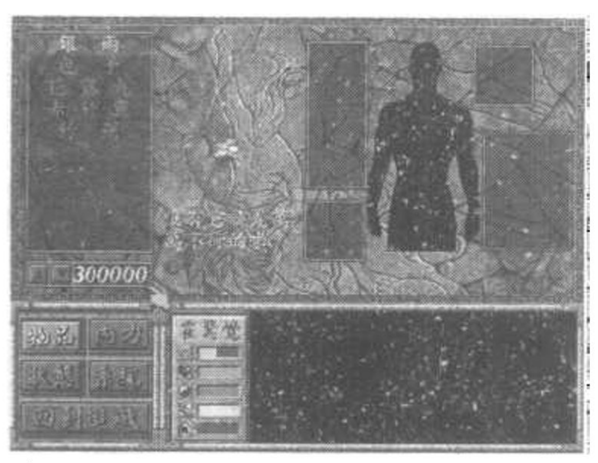
再次观察并记录下金钱数目 143。

我们再输入 scan143 的指令，其动作的情形和上一次的一样。当它搜寻完后如果所搜寻到的地址笔数还是太多的时候，可以不断地重复之前 scan 的动作，直到搜寻的笔数不会减少时才停止，或是利用 List 来列出刚刚搜寻到的结果，以决定是否修改或是重新搜寻。

搜寻结束后，我们便可以用 add、value、lock 指令将所搜寻到的地址内容加以更改或

锁定；或是将 lock 住的值用 unlock 将数值不锁定；如果所搜寻出的地址不是我们想要的地址或是要重新搜寻是的资料都可以用 clear 来清除搜寻结果。

在我们用 scan 搜寻到数笔资料后，我们可以用 list 将所找到的地址及数值列出(当资料大于 8 笔，只会列出前 8 笔)，接着我们可以下 add300000 指令，将其地址的资料改为 300000。此时我们可以在游戏中查看，发现霍惊觉的金钱果然变为 300000，这就表示此次修改已经成功了。



发现修改后金钱变为 300000。

同样的方法我们也可用在修改力量、生命值、经验值等方面，在此我们就不再赘述了。

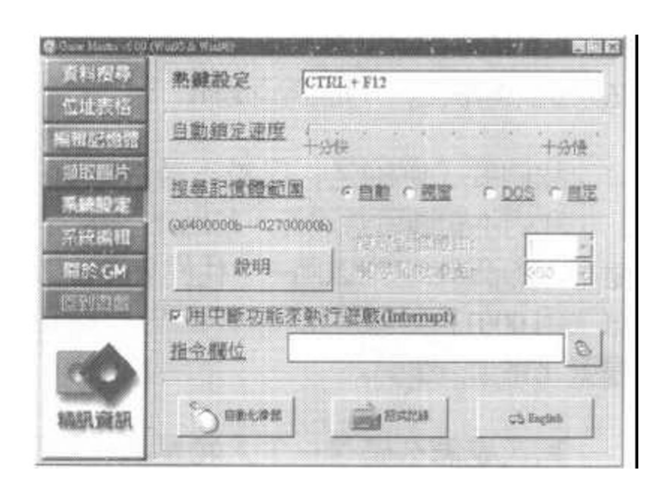
退出游戏后我们可以在 GM Plus 看到我们在游戏中所下的指令。



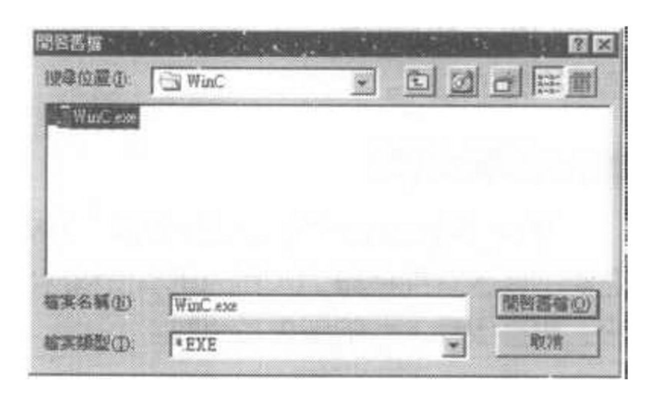
GM Plus 已记录游戏中下过的指令。

pause 指令有将游戏暂停的功能，输入这个指令后可以将游戏强制地处于暂停的状态，而这个指令输入第一次是暂停，再输入一次则是恢复执行；如果要使用这个功能，必须由 GM 的中断来执行其游戏，其详细步骤如下：

GM→系统设置→勾选 用中断功能来执行游戏→指令栏位→打开旧文件→游戏的执行文件。



要使用 pause 指令需先在 Game Master 中设置。



选定欲执行的游戏。

看完这部分相信现在你要是再遇到那些无法暂时退出的游戏，你也会有办法修改了吧！

2-5-7 三国志VI~直接收编它国人物修改法

每当战争打得如火如荼时，你是否想过如果能将自己想要的武将收编在一起，由自己带着这一批精锐部队纵横沙场，那该有多好；当你看完这一部分，将可以实现你的梦想！

首先，要修改别国的武将为我国的武将，在现有的修改工具中，不知读者会用什么方法来解决这一方面的问题？

我们要了解的是，这类不是数值的资料，我们不知道写游戏的人会用什么方法来储存人的资料，它可以用一个代码来代替（如张飞用 0001，刘备用 0007），或是张飞直接是张飞完全没编码。

其次是怎么储存一个人物是哪一个国家的、在哪一个州上有什么人、什么人拥有哪些宝物等等相互有关连的资料都是我们所不知道的。而我们要如何以逆向的方式来找出我们想修改的地方，进而将之修改将是笔者这一篇的重点。

线上内存直接修改

是否可用 Game Master(以后简称 GM)之类的修改软件将每个人物的基本资料找出来，再修改有关他的国籍等资料。

直接搜寻人物名称

由于进入三国志 VI，尽入眼帘都是人名，于是我们想有没有办法从人名中得到一些资料，如：直接使用 GM 搜寻字串“曹操”。



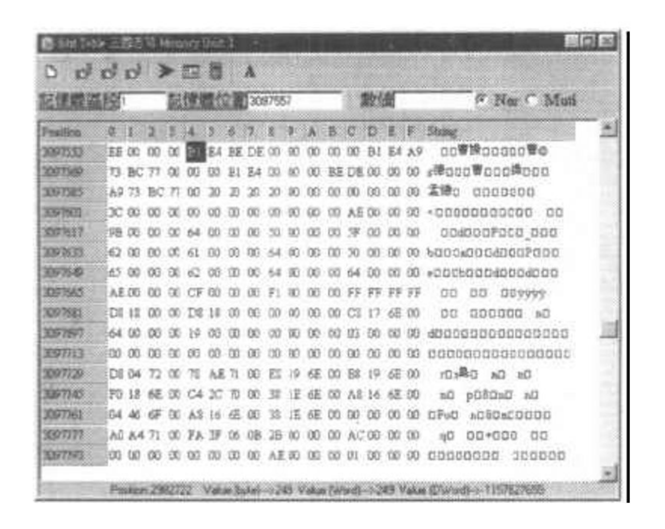
以 Game Master 搜寻“曹操”。

发现了 12 笔资料，实在是太多了些，而且又没有办法用数值变动比较法或低阶分析将之减少，只好进入“编辑内存”键入刚搜寻到的地址如 2982491，点选工具栏中的“A”，以直接观察字串资料的方式，看看能不能发现些什么。



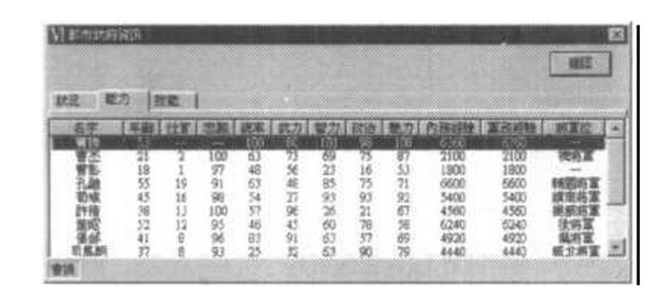
以直接观察字串资料的方式，分析搜寻结果是否有用。

经过观察发现这些资料大多数对我们一点用处也没有。看完了搜寻到的十二笔资料，只有 3097557 这一笔看起来稍微有点意义。



推测较有可能的搜寻结果。

我们可以对照武将信息，利用搜寻的功能，可以找到一些资料（由于这部分不是我们的重点，有兴趣的朋友可以自行对照），但还是看不出什么有关可以修改人物，或可以收编己用的部分。

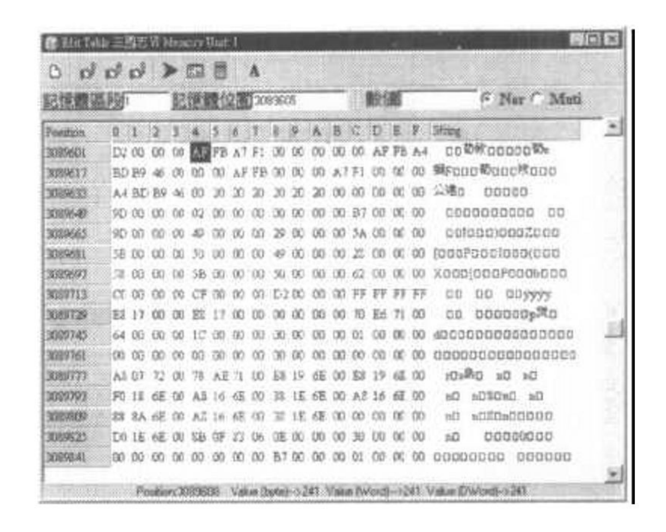


参考武将信息，看看是否有帮助。

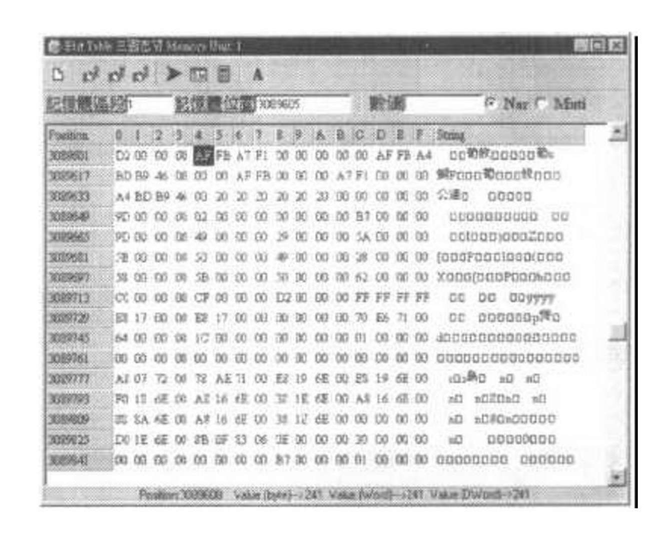
利用人物的移动，找出人物代码

有关曹操的事件实在太多了，而且又是君主，在搜寻时如果能以比较单纯的资料来分析，相信会比较容易找到自己想要的部分。

于是我们选择了住在长安的“荀攸”，将他移动到洛阳，读者当然可以利用 GM 将移动前找到的人物资料打印出来，再和移动后的做个比较，多移动几次就可以发现部分数值所代表的意义。



移动前后资料会有不同。



最好用打印机打印下来比对较容易。

虽然我们已可以利用目前所发现的资料，如：将“是否行动”和“气力”锁定创造出一个超人（永远可以行动），但这并不是我们这一部分想要得到的。

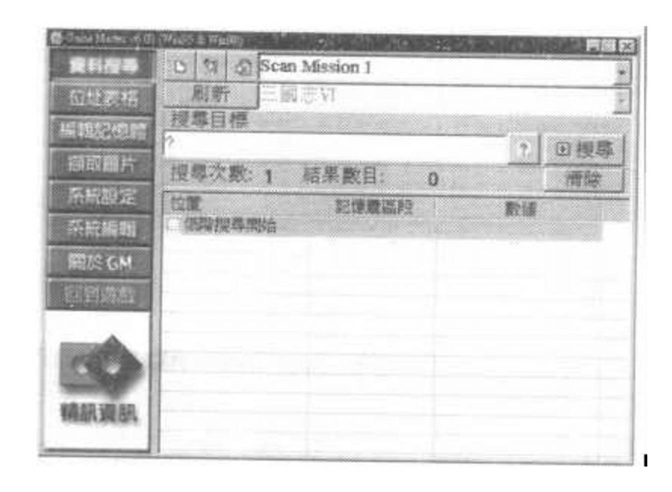
而且，荀攸明明从长安移到洛阳，可是却无法直接地指出他是怎么移动的，有哪些资料被更改了，是不是还有记录每一个地点有哪些武将的资料？

我们又搜寻了地名（如长安），结果还是没有我们想要的资料。

最后只好使出 GM 的低阶分析，看看

这样的移动到底有哪些资料被更改。

首先在 Game Master 中搜寻目标打“?”，byte 和 word 选项中选择 byte，因为我们目前还没有办法确定我们所要找的资料是属于哪一种资料形态。



第一次以? 搜寻。

接着将荀攸从洛阳移到河内，在目标搜寻中打!，按搜寻便出现搜寻结果，



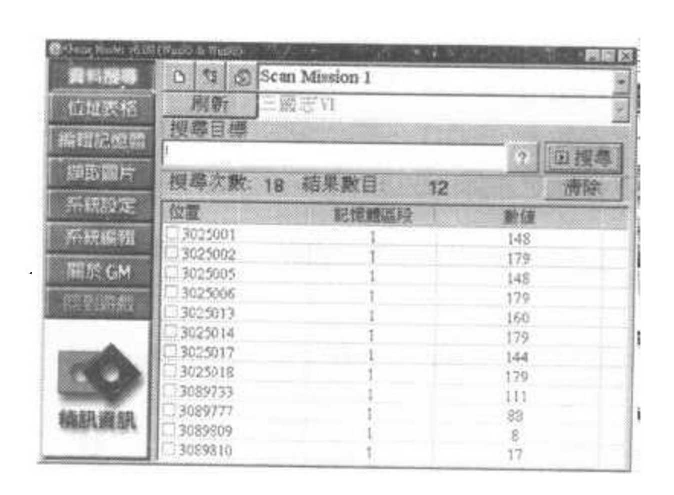
第二次搜寻!。

接下来回三国志Ⅵ按休息（此时可以点选其他人做其它的事，以减少其相同性，一轮后回 GM 搜寻 = 。



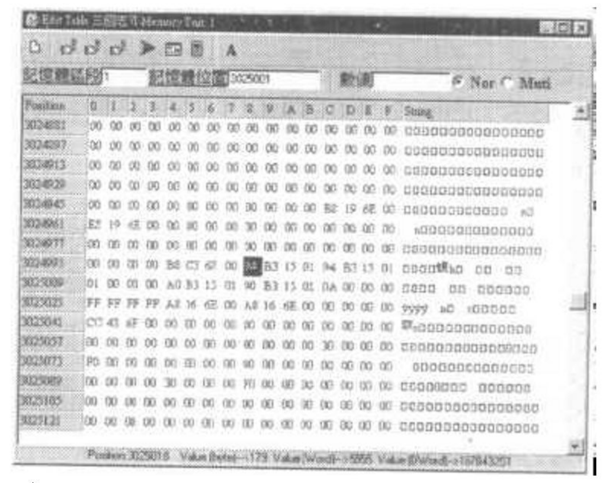
第三次搜寻 = 。

如此一次移动(搜寻 !)，一次不移动(搜寻 =)，搜寻多次以后，数量便很难再减少。



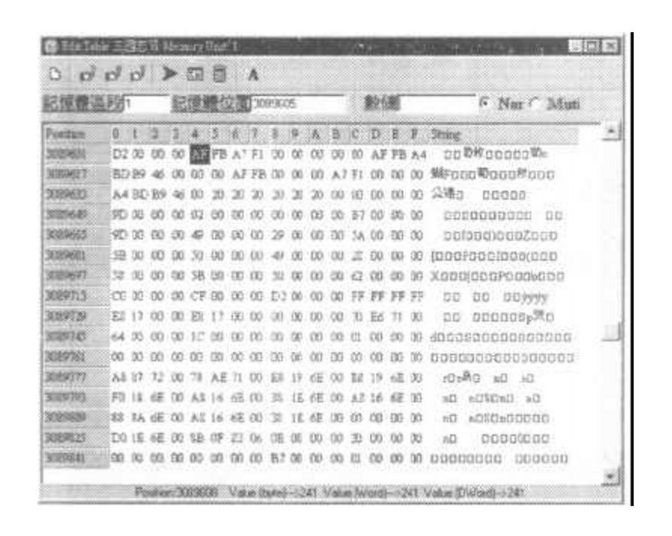
搜寻多次后，结果不会再减少了。

于是我们只好直接去看那十二处的内容，但是也看不出有什么特别。



直接查看搜寻后的位置。

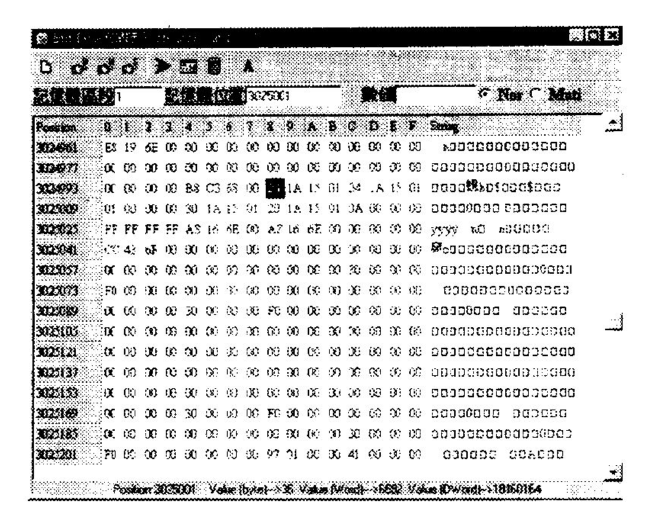
发现后面的四个地址和之前的图来比较，便可发现其中一个地址的数值是军务经验。



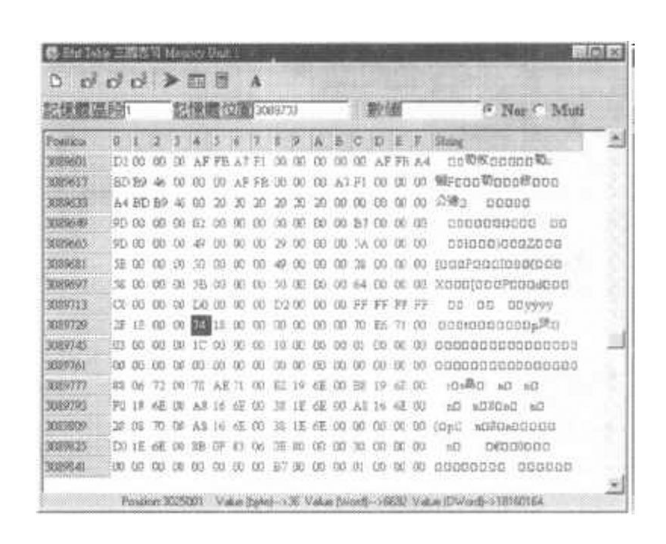
军务经验存放在 3097685。

由于每次移动便会增加(!)而不移动时便不会增加(=)，刚好符合我们所搜寻的模式，而其它的数值又代表什么含义呢？有没有之前所想要寻找的资料呢？如：是否每个地点存着有那些人在这的信息，或是在每个人的资料有记录着他在那个地点呢？

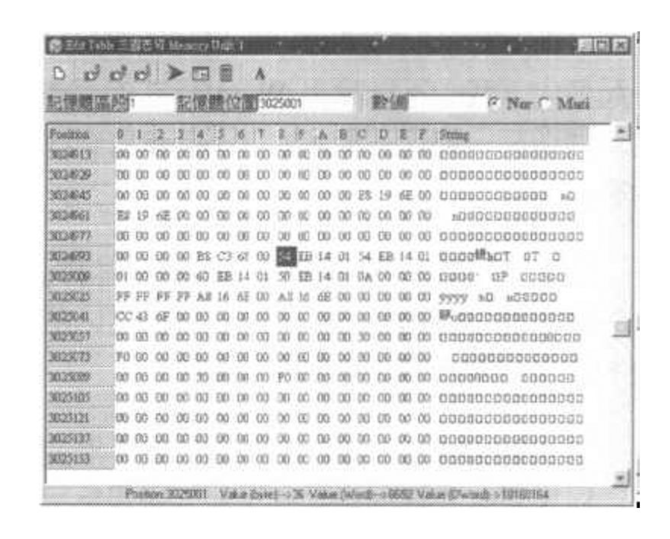
所以我们将那十二个地址的值记录下来，并将荀攸由邺移动至河内，再将荀攸由河内移回邺，并观查其数值的变化，并参考之前的图将会发现，地址 3025001~3025018 的值虽然符合我们的低阶搜寻规则，但其变化并不如我们预期的相对于我们所移动的地址，所以其值不予考虑。



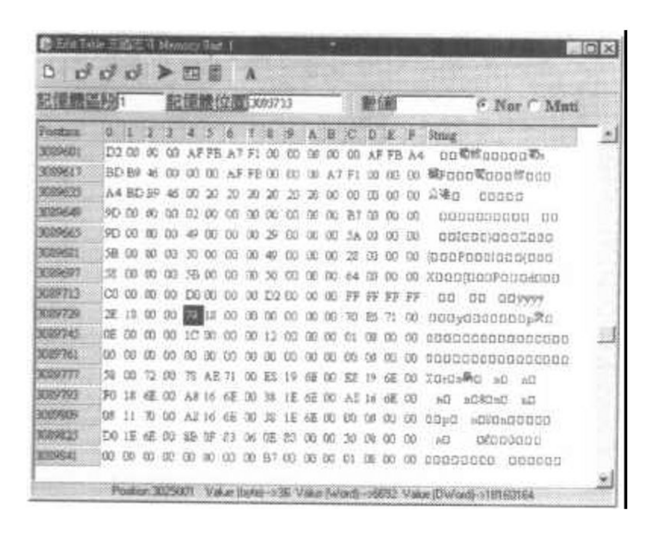
移动前的资料记录。



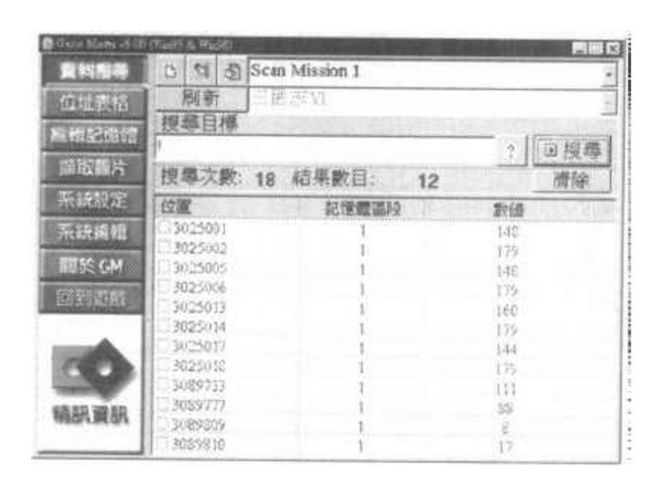
移动后的资料记录。



再移动回原来的郡。



仔细比较各数值资料的变化。

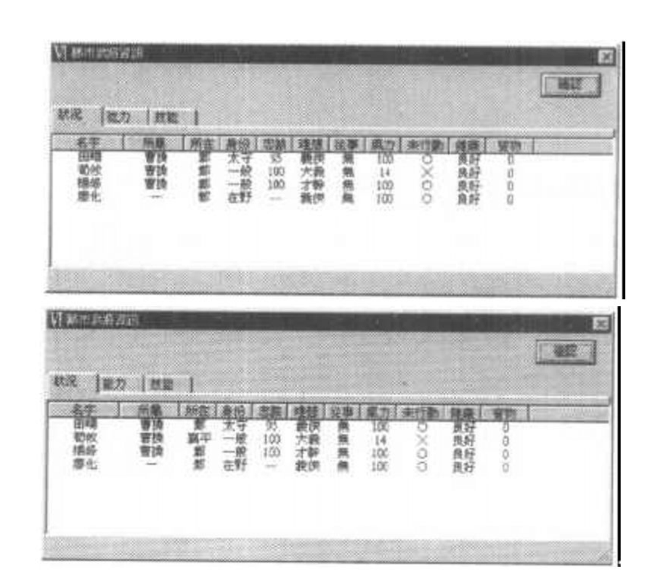


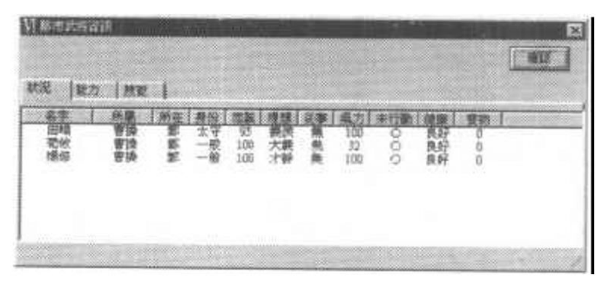
逐一查看搜寻剩下的地址。

最后只剩下了 3089777、3089809 和 3089810，而既然 3089909,10 又在隔壁又是一起变化，我们不排除是 Word 形式的可能性，而现在只剩这三个地址，不仿试着修改看看。

因为荀攸已经在邺，如果我们将 3089777 地址的内容(58)改为之前在河内的值 88，那么荀攸是否会回到河内?

回到游戏后，荀攸的所在位置果然变了，只是怎么会跑到襄平去了？（只是标示的位置变了，并不是人真的跑到襄平），难到这个值代表所在的位置?





修改前后资料对比。

按一次休息后，荀攸还是在原处，并没有想像中的跑到襄平或河内去，用 GM 看之前修改的值还自动地被还原为 58，还是要连下面两个值一起改才有用?

于是将 88、D0、1E 分别修改，结果程序居然被关闭了。试了几次之后，觉得 3089777 应和所在位置有关，但是应该还有其它相对应的值(否则不会值还会被自动更新回来)，而 3089809,10 的值一动程序就会出错关闭，所以，试到这似乎是无法再修改下去了。

说明:

相信大部分人一开始都会是这么想的，用 GM 或 FPE 依其相关性找出自己想要改的值的地址，加以修改。只是在数值不明确的情况下，只能用等于或不等于（不像快打还可以知道生命数值是增加还是减

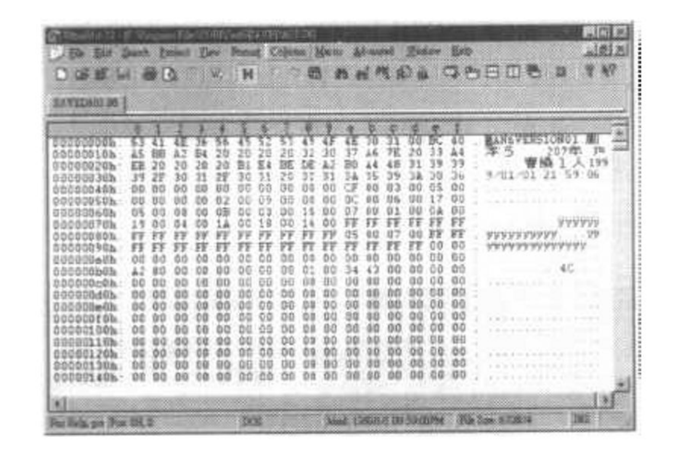
少），实在是很难找出自己真正想要修改的地址；而如果连低阶的分析都没有办法找出来的话，只好另找其他方法了。比如说，是否可利用所储存的文件来加以分析修改？

储存文件修改法

由于储存文件的内容远小于在内存内的内容，三国志Ⅵ的储存文件才 619KB，所以在这么有限的空间里，要储入所有该存的资料，想必所存的必然不会有什么垃圾，而能够比较快找到我们要的部分。

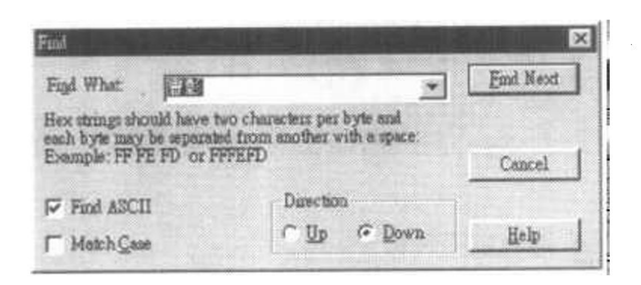
直接在文件中搜寻人物名称

说到文件修改自然会想到用 Ultra Edit（以下简称 UE），于是我们可以先打开一个第五时期的曹操，并将它储存，然后用 UE 将储存文件打开。



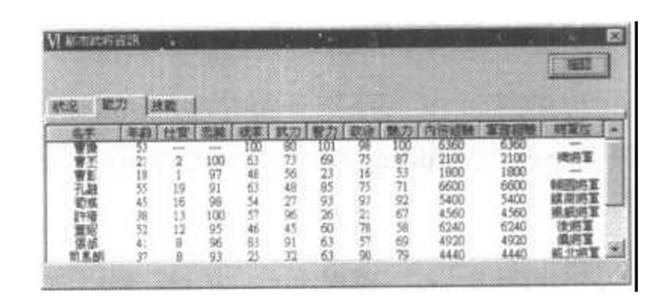
以 Ultra Edit 打开游戏存档。

首先我们先输入想找的资料，由于一载入便看到人名，于是便输入曹彰（UE 的用法在此不做说明）。

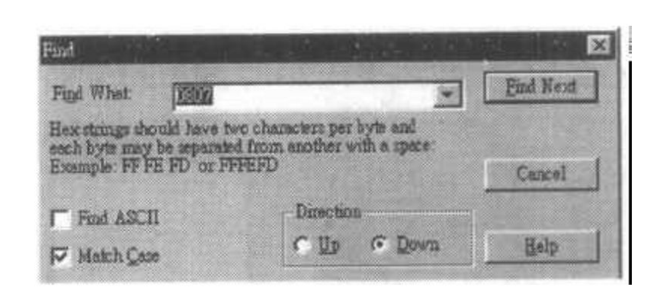


选择搜寻曹彰。

但是，很不巧的并没有我们要找的资料，于是我们只好回到游戏中寻找一属于一特定人物而又会变动的资料（当然我们也可以直接先浏览文件一遍，来发现人物储存的位置以及搜寻的方式，但这也只能在刚好是这种情况才可以知道，而实际上游戏设计者也可能将每一位人物及物品完全用代码的方式表现，如此一来这样简单的浏览根本看不出什么东西的），我们进入武将信息的“能力”，记下曹彰的军务经验是 1800，换算 16 进制为 708，由于在储存时高低位是相反的，所以在搜寻时是键入 08 07 来搜寻。

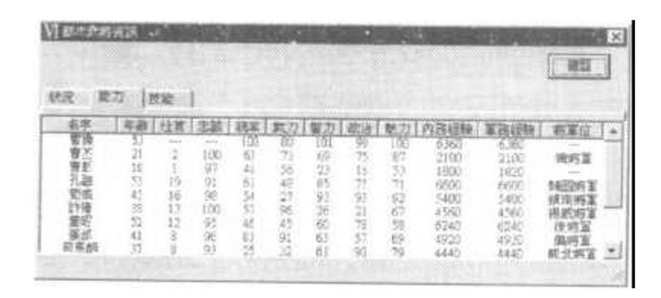


观察游戏中的信息并记录下来。



在存档文件中搜寻。

如此应该会找到许多笔同样是 0807 的资料，不过没有关系，先记录下有相同值的位置，再回到三国志Ⅵ，将曹彰的军务经验提升（如征兵）。

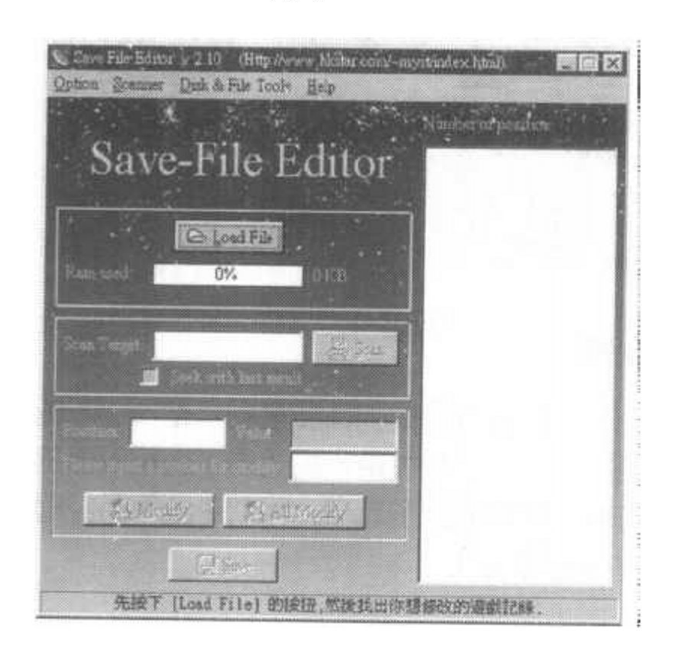


征兵后曹彰的军务经验也有变化。

此时曹彰的军务经验变为 1820。再换算成 16 进制为 71C，存档后进 UE 搜寻 1C07，对照之前找到的位置，删去只有一次符合的位置，如此反复地过滤相信应可找到自己真正想要的资料地址。

当然了，这么反复无聊的动作可以用 SFE(Save File Editor)这一套软件来帮我们完成。

首先进入 sfe，接着选 Load File 载入第一次储存的文件，并在 Scan Target 输入欲搜寻的值（十进制）。

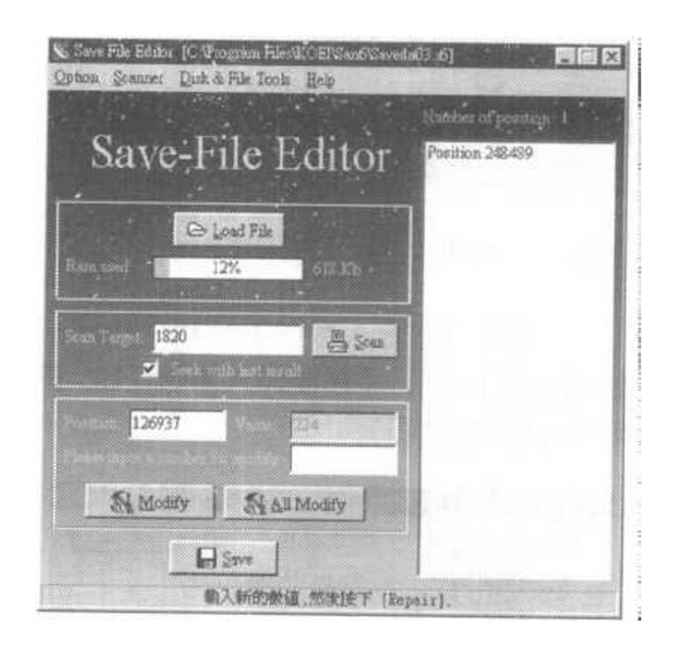


进入 Save-File Editor 主画面。



打开游戏存档并键入搜寻值。

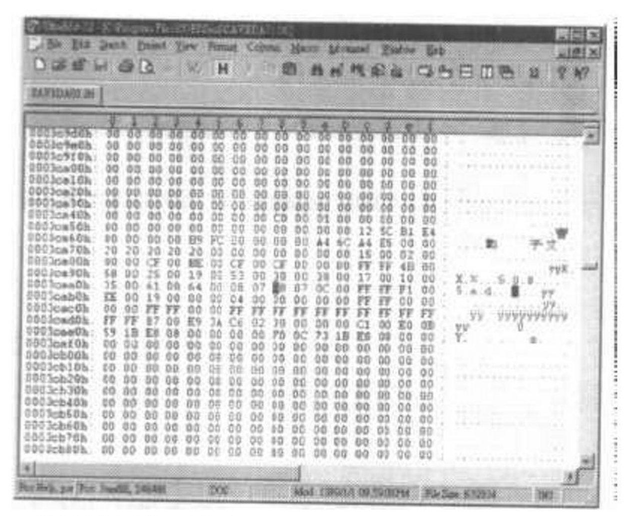
一共找到 110 笔，接下来如同之前的方式，将曹彰的军务经验提升为 1820，将游戏存档后再回到 SFE 用 Load File 将刚储存的文件载入，在 Scan Targe 中输入 1820，按下 Scan 开始搜寻，结果符合的资料只剩一笔（如果还是不只一笔，反复上述动作，原理和使用 GM 是一样的）。



搜寻结果只剩下一笔。

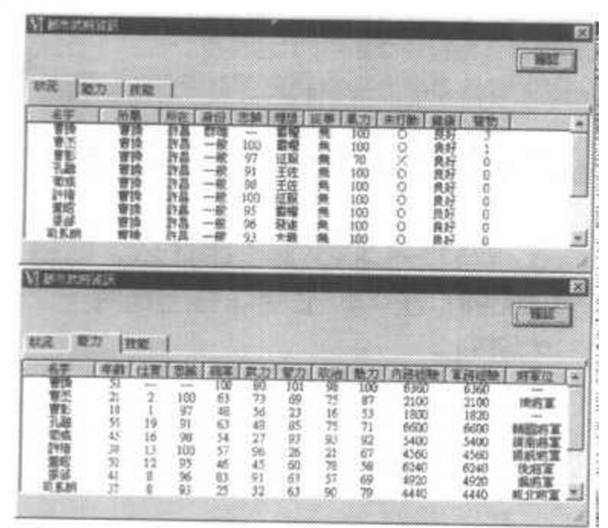
接着我们抄下这一笔资料的位置248489，因为这就是我们在寻找的位置（由于在SFE中我们没有办法看到前后资料的关连，所以我们将此位置抄下进UE来看看这个属于曹彰的资料是长得什么样子）。

进UE后（不要忘了将位置换为16进制，要不然可能会找不到这一个地址，10进制248489=16进制3CAA9，请自行换算）找到了3CAA8为其相对应的地址（因为SFE的地址是从1开始，而UE则是从0开始所以要减1）。



直接找到换算后的地址。

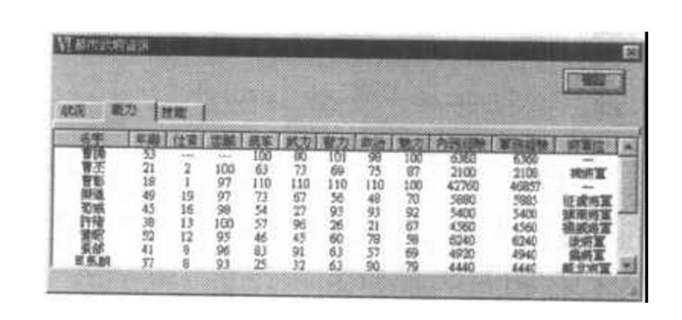
经过和之前记录的对照和比较，在每次人物活动后马上储存，并比较和之前存档中不同的值，应该可以找到许多人物的相关资料。



观察并记录游戏进行中数值的变化。

在寻找资料时最希望的是每一笔资料都有不同且唯一又特征明显的Key，在这我们可以看到其人物的"字"（如曹彰 字 子文，关羽 字 云长）将会是一个不错的Key，而名字由于是分开的"曹彰"难怪我们刚刚搜寻"曹彰"时会找不到了。

找到了储存人物基本资料的地址，当然我们可以试着去改变里面的数值，便可以创造出一位超级战士出来了。



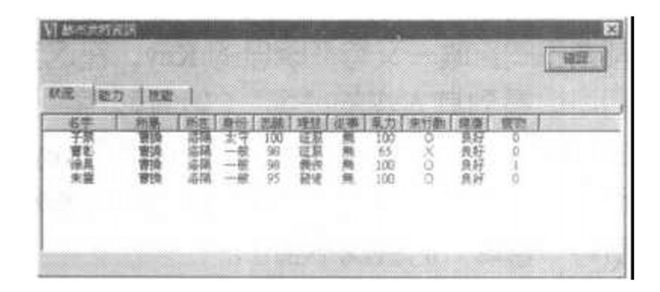
修改后的武将信息。

在找出曹彰的一些基本资料后，不过这似乎还是看不出什么，毕竟不知道的地址资料还是太多了，而要Key值下去Try也不是那么容易的，因为如果资料是不正确的，那么载入进度时是会发生错误的。

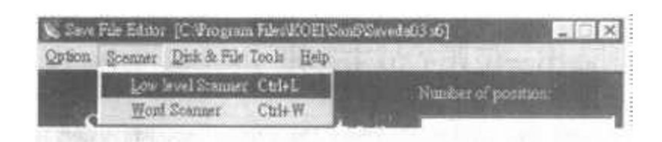
试着在文件中找出人物的相关资料

既然找出了曹彰的位置（也就等于找到了其他人物的相对地址），我们便想试着找出其他所有地址所代表的含意。

于是我们先将游戏进度存档，并用SFE载入（方式和前面一样），再将曹彰由许昌移动至洛阳，移动完后再储存进度至同一位置，并回到SFE中选Scanner→Low level Scanner。

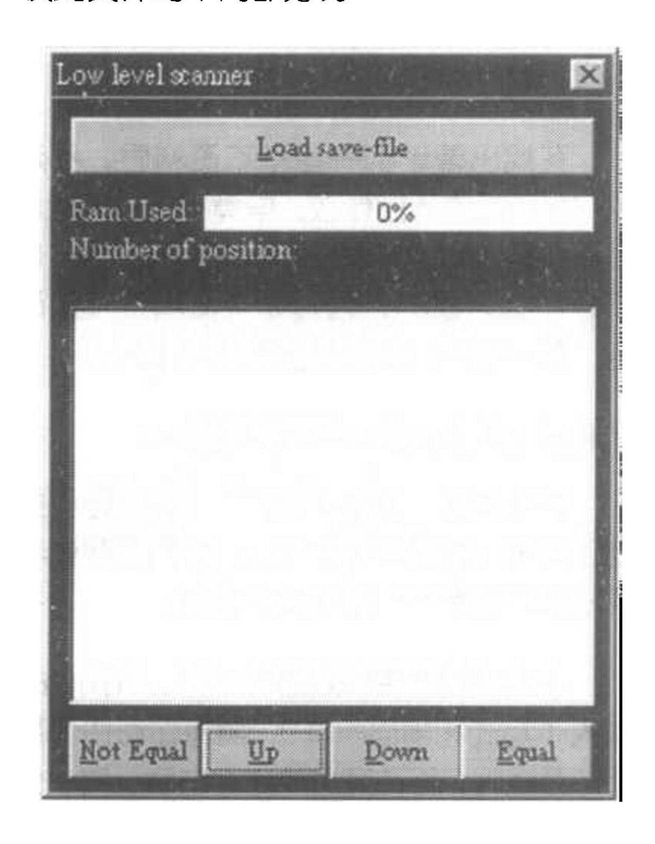


移动后曹彰在洛阳。



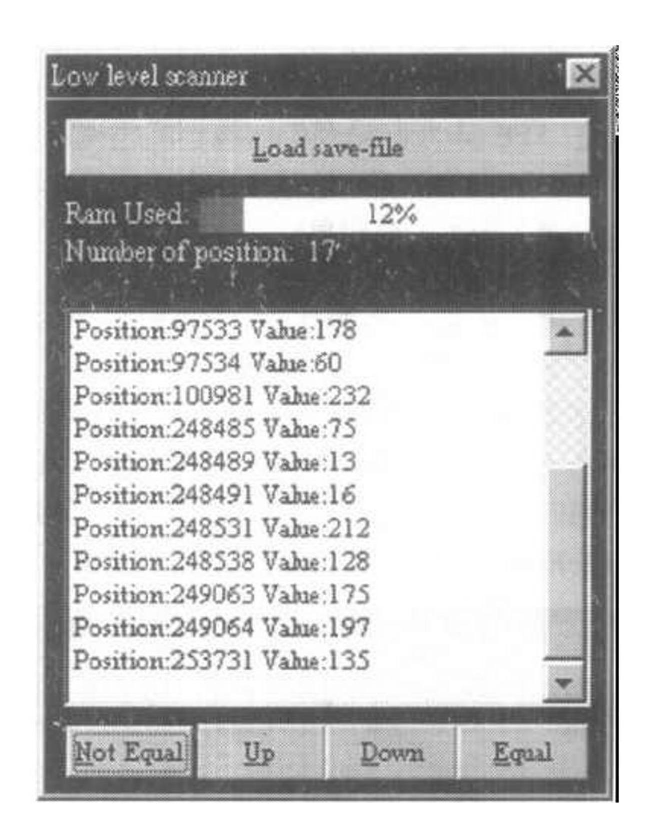
选择 Scanner 中的 Low Level Scanner。

进入后选“Load save-file”将刚刚储存的进度文件载入后再选“Not Equal”(即比较此文件的不同部分)。



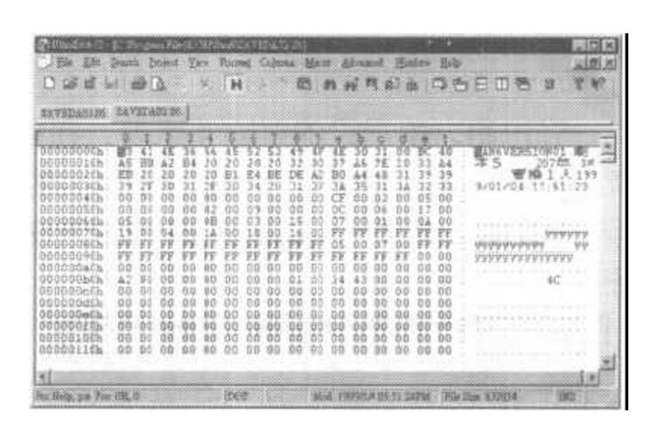
进入 Low Level Scanner。

此时会找出曹彰移动前和移动后有 17 笔资料不同，于是我们先记下这些地址，再回到 UE 来看看在这些地址能不能找到些什么有用的信息。



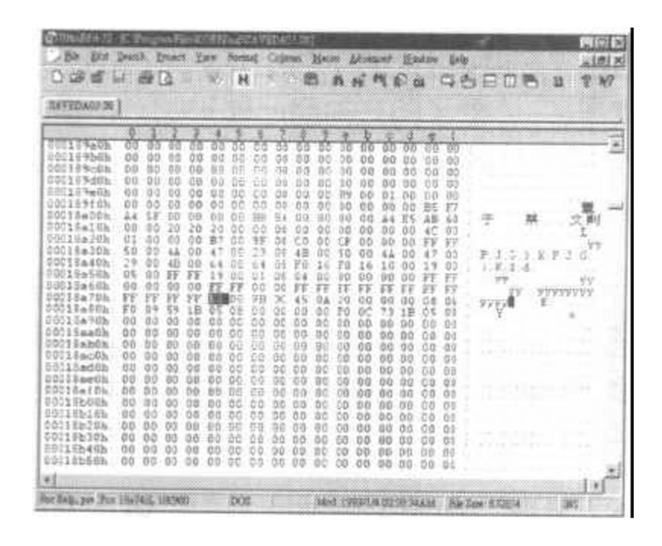
搜寻结果有许多。

我们发现一开始不相同的四个位置是记录储存的时间(55~4)，所以不相同是正常的。



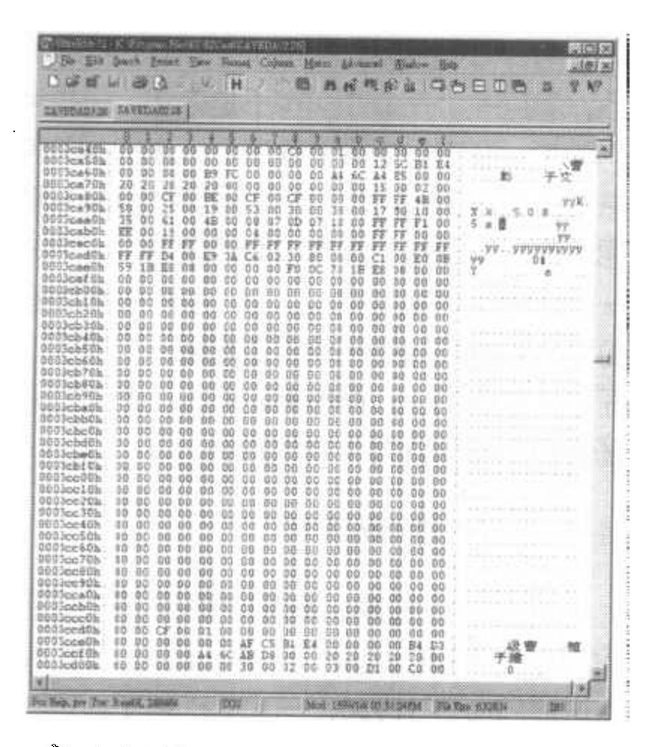
记录储存时间的地址，值不同是正常的。

在 97533~4 似乎看不出什么，而接下来的 100981 在 UE 上便可看出是属于“于禁”的资料。

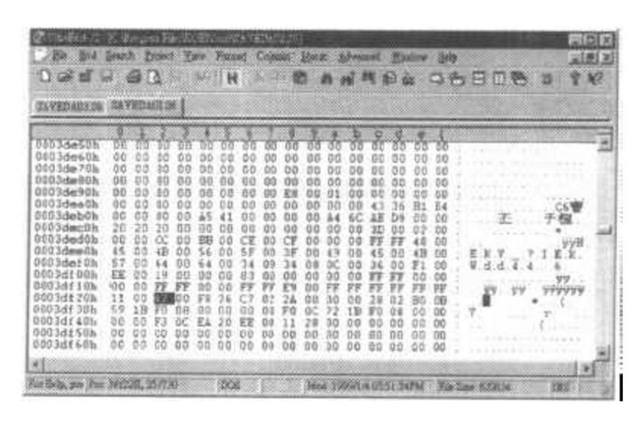


于禁的资料储存在 100981。

248485~248538 是属于曹彰的，但 249063~4 是曹彰还是曹植的呢？而 253731 是曹丕的。



有些时候无法清楚分辨究竟是什么资料。

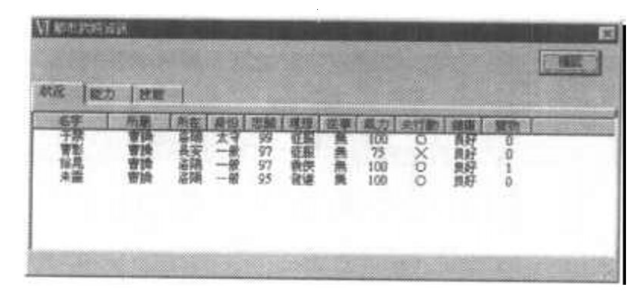


槽丕的资料存放在 253731。

在此先说明一下，我们发现特定人物军务经验后面的第 41 个 Byte 会被更动，而移动者本身会有 5 处被更动，但其中 485 是气力，489 是军务经验，538 是表示这个人物是否已行动，531 是和其他地址是一起变动的。

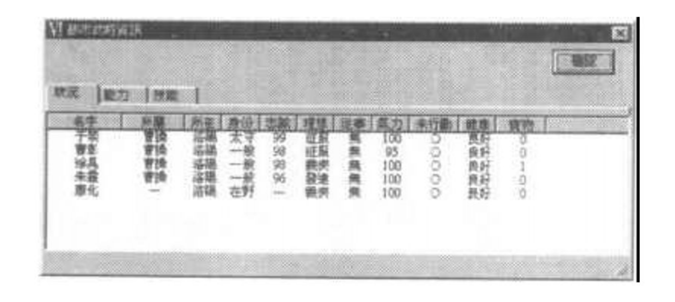
那么剩下的 491 知道是什么了吗？曹彰从许昌移至洛阳难到这个地址是记录着这个人物是在那一个都市的吗？于是我们又将曹彰移回许昌，会发现这个值会和之前在许昌的值相同。经过几次测试之后便可以确定哪个位置是记录人物是在哪个都市。

在找到了都市的代码后，我们急着将其位置改变（军务经验后面的第 2 个 Byte），用 UE 将其原本为 10（洛阳）改为 11（长安），回到三国志Ⅵ载入游戏进度后，查寻洛阳的武将，会看到曹彰所在位置变为长安。



在洛阳的武将信息中看到所在位置标示为长安的曹彰。

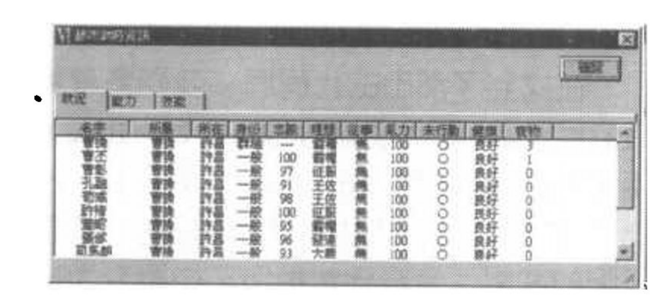
虽然所在的位置是变了，但人却还是在同一个地点，按了休息后曹彰的所在位置又变回洛阳了。



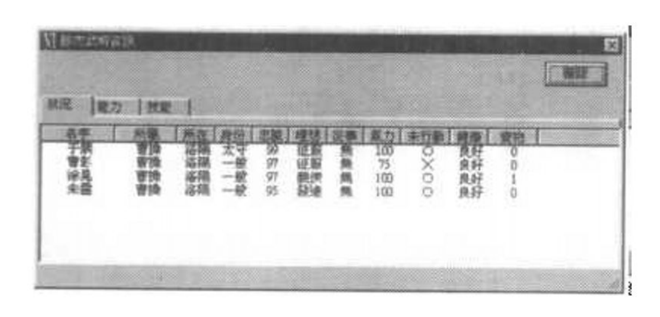
休息后曹彰的所在位置又变回洛阳了。

由此可知有些资料并不是单单只改一个数值就可以了，因为许多数值都有可能是息息相关的，唯有找出完整的关连性才能完整地修改出自己想要的东西。

现在剩下且有意义的关连只有那人物军务经验后面的第 41 个 Byte，仔细地观察下面两图的曹丕和于禁和两者之间和曹彰的关系，不知是否看出了什么端倪（在能够知道 100981 是于禁的资料，253731 是曹丕的资料的情况下）。



观察曹丕与曹彰的关系。



观察于禁与曹彰的关系。

不知是否发现到，已经改变的人的位置都是在曹彰的上面，那么他们之间的关系就是...，懂了的人为自己喝采吧；不懂的人那就继续看下去吧（很不幸我们也是属于不懂的人，所以才会有下面的方法）!

必需说明的是，之所以能看出那是于禁的人物资料位置是因为三国志VI在储存进度时也将人物的 ASCII 码储存下去，我们并无法确定每个游戏都会如此地储存。

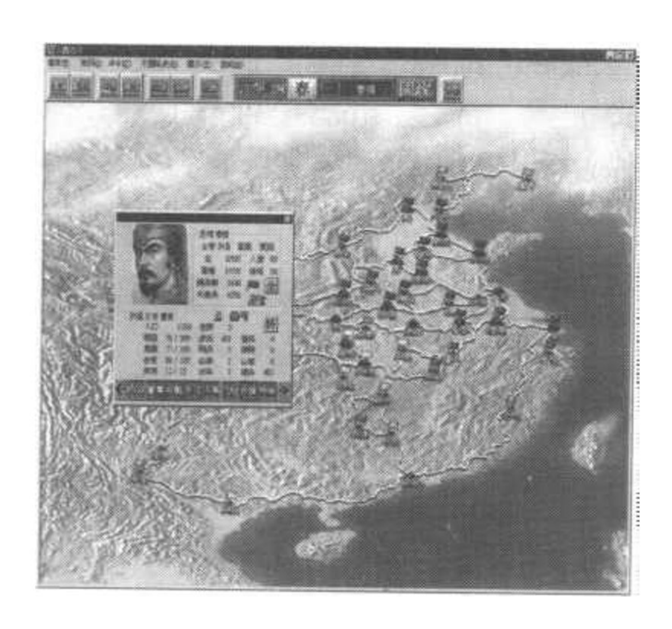
然而，如果没有那些资料，难到我们就没有办法了吗？当然不是了，接下来我们就要讨论如果在不知道那些人物资料位置是属于谁的时候，我们是如何去解决这个问题的。

试着在文件中找出人物的代码

由于不知道代表意义的地址还是太多，而且一个一个 Try 也不是办法，于是我们便想，基本上如果要存每个人物的相关信息，a.有可能是有个地方记录着目前共有哪些国家，而每个国家中有哪些领土，而每一块领土中有哪些将士；b.也有可能是在每个人物的资料中记录着他是哪一个国家，在哪一个都市上；而根据这两种不同的想法在修改方面也会有不同的找法。

a.找国家或都市的资料

我们先找国家，观察之后发现，金钱应该是个不错的选择，于是我们进 SFE 载入进度后搜寻 12920，一次就找到了。

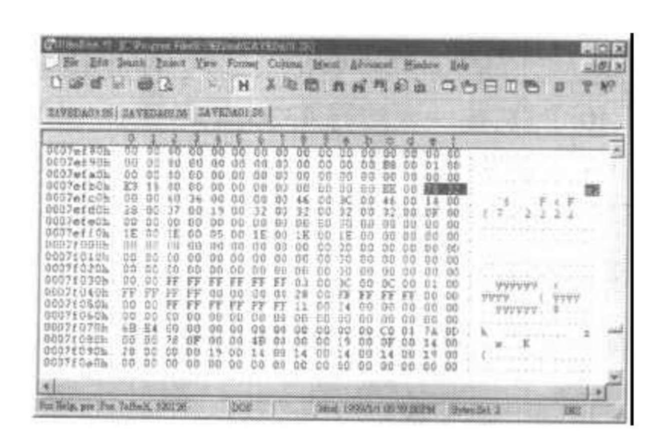


观察后发现以金钱数目搜寻，应该还不错。



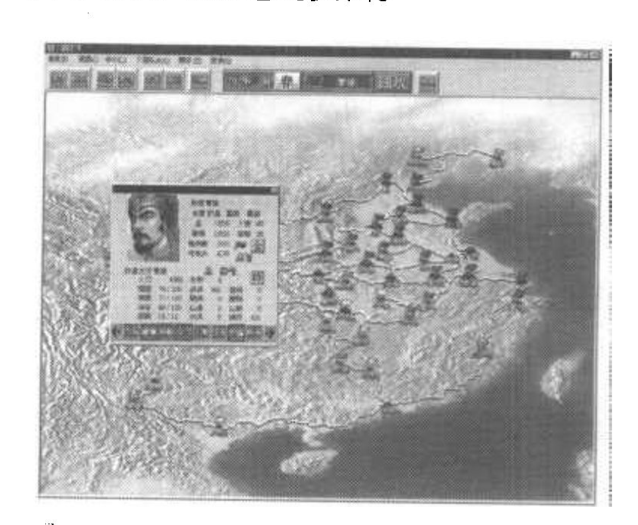
用 SFE 搜寻后发现只有一笔资料符合。

进 UE 编辑 520127，除当中了金钱、军粮、情报之类的基本资料外似乎看不出什么。



在 Ultra Edit 中看不出太多的信息。

于是我们改找都市的资料，都市许昌的资料，我们看到人口是 4360，进 SFE 搜寻后共有 5 笔符合的资料。



观察许昌的人口并记录下来。



搜寻后有五笔资料符合。

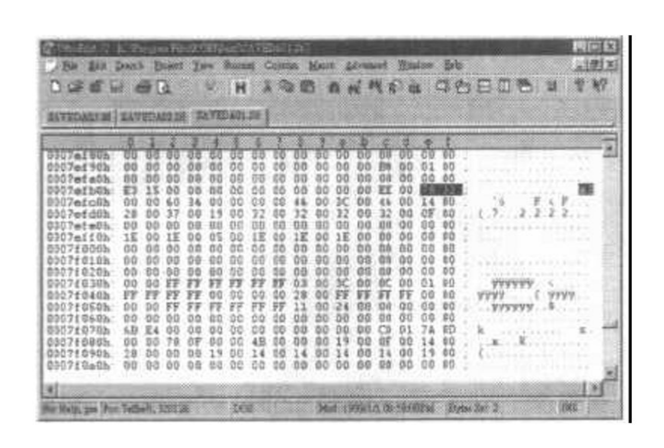


回到三国志Ⅵ选许昌→军事→征兵（为了使人口的数值产生变化），我们在此共征了40个兵，再一次搜寻4320（记得Seek with last result的选项要先打勾再搜寻，否则就不是在之前找到的资料搜寻而是将整个文件重新搜寻）。



再次搜寻时找到唯一的一笔。

找到了地址526565用UE编辑，同样地可以找到一些开发、步兵数等等的数值地址。



在Ultra Edit中同样地可以发现一些开发、步兵数等等的数值地址。

可是如果将各地址资料修改改过后，再次进入三国志Ⅵ载入刚刚修改好的储存进度时，竟然出现错误的情况，难到它有保护？没错，看到这也许会好奇，到底三国志Ⅵ是怎么保护它的资料。当然，这一个课题已经可以开另一个专题来说明，而在此我们先小小地试探看看；首先我们想想保护资料不被修改的几种可能方式。



修改过后发生载入错误。

第一种是检查文件的日期：因为文件被修改后其日期就和先前储文件的日期不同了。

第二种是对整个文件加以编码：如果不知道设计者的编码方式而能加以解码，那么想要读取这个文件的内容可能不太容易（依编码方式的不同而有所不同）。

第三种是将要保护的资料取出用公式加以计算（加、减、乘、除..等等），计算后得到一核对码，以后要检查资料的正确性只要将要保护的资料再依相同的公式再算一次并和之前的核对码加以对比，如果相同表示资料正确，例如我们图书的条形码就是用这种方式。

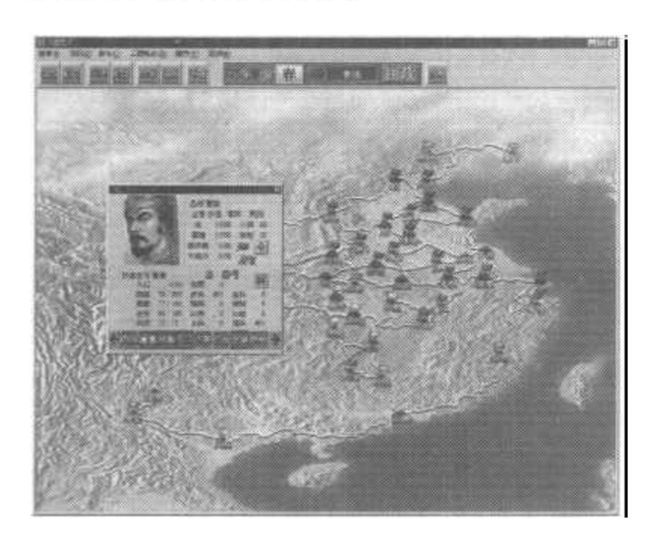
首先我们先测试看看三国志Ⅵ是不是用日期来保护。我们先将想改的数值填入后存档。但是在游戏中重新载入进度时会发生错误，而我们若再将原来的值填回（即还原）并存档，再进入游戏中，载入进度时就又可以正确载入了，这表示三国志Ⅵ并没有使用日期的保护。

其次是编码的情况，由于经过编码的资料是没有可读性的，在三国志Ⅵ中我们也

已经找出了一些相对的数值，所以很显然，它并不是使用这种方式保护。

至于核对码的情况，由于我们也不知道三国志Ⅵ到底是不是用这种方式来保护（或是用我们都不知道的新方法），于是我们便试试看能不能找出其检查码。

首先我们决定要改都市的资料，因为要找一个资料较为单纯的环境，如此才不会有资料的改变太大而出现无法分析的情况，现在以都市许昌为例子。



以环境较为单纯的许昌为例，测试存档是否有保护。



以 SFE 进行文件分析。

我们试着利用都市的人口，将刚刚征兵前和征兵后的资料再做一次比较。

Step01：储存进度 1。

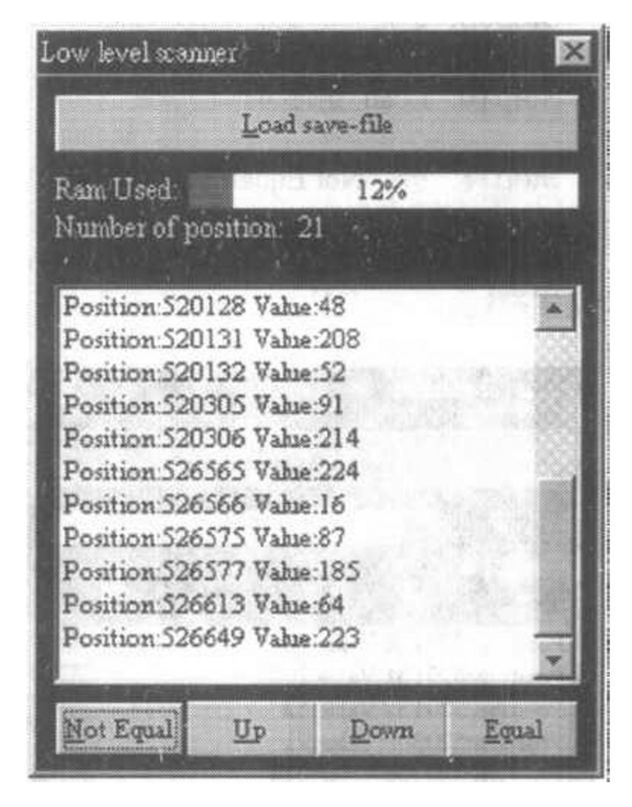
Step02：征兵。

Step03：储存进度 2。

Step04：进入 sfe 先 Load 第一次储存的文件。

Step05：选 Low level scanner 将第二次所存的文件 Load 进来。

Step06：选“Not Equal”，便会发现 21 笔不同的资料。



使用 SEF 中的低阶分析功能。

但是没关系，我们再多做几次比较一下便可找出我们真正要的值。

为了使都市的资料变化达到最少，于是我们在此以移动士兵的方式来寻找，也可用其它的方式来寻找。只要原则不变，应该

都不难找到。

Step01：从陈留调兵至许昌。

Step02：储存进度 3。

Step03：进之前已做过比较的 sfe。

Step04：Load 进度 3。

Step05：选“Not Equal”。

Step06：回三国志VI。

Step07：从许昌调兵至洛阳。

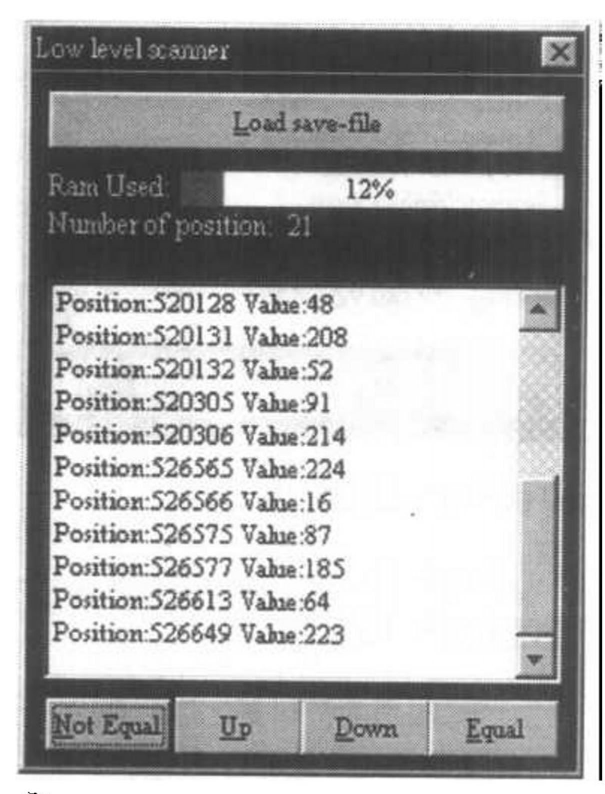
Step08：储存进度 4。

Step09：进之前已做过比较的 sfe。

Step10：Load 进度 4。

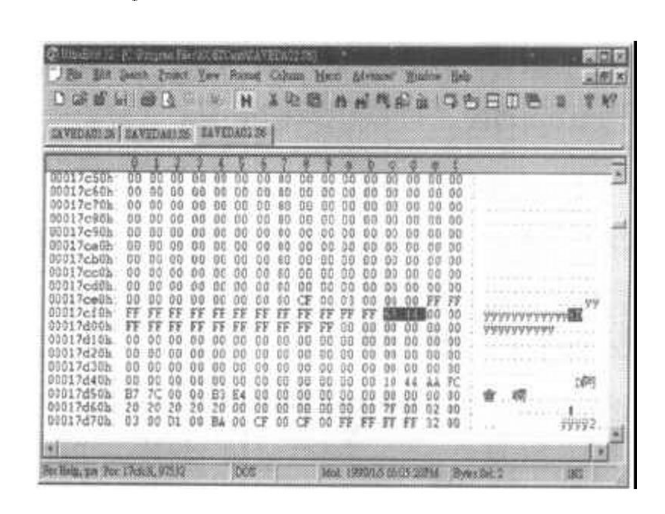
Step11：选“Not Equal”。

Step12：如比重复的比较便会找出只剩VI笔资料。

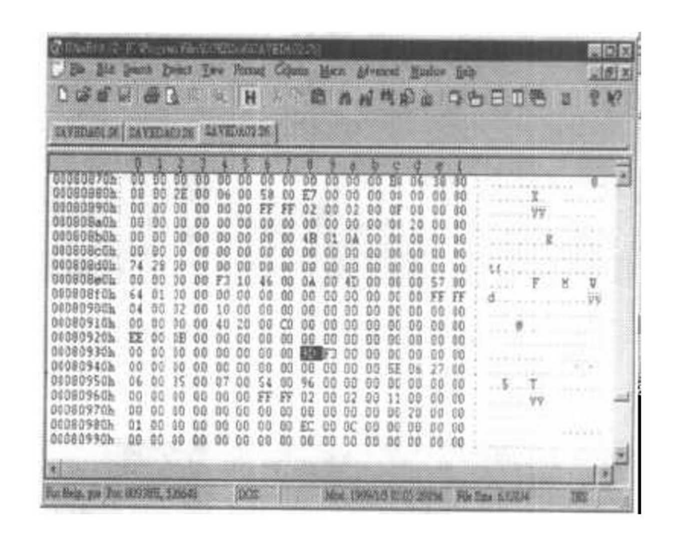


进行低阶分析文件资料。

回到 UE 看其内容，其中地址 61,64 可以不管，而 526577 地址是许昌的步兵数，如今只剩下 97533~4（应是一个 Word），526649。

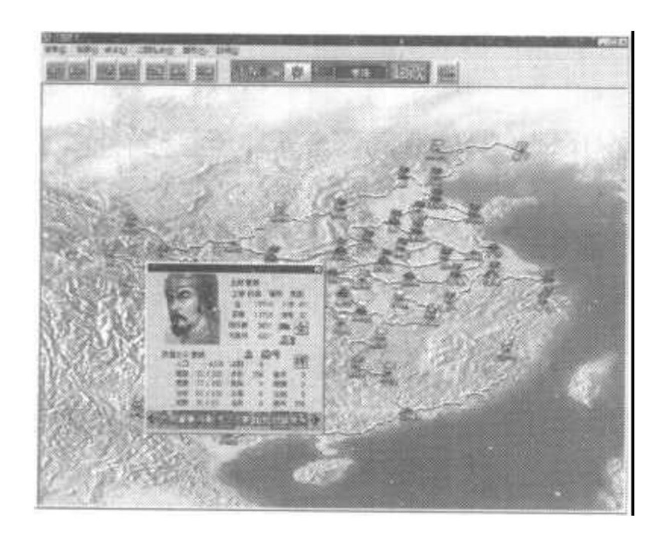


526577 地址是许昌的步兵数。



还有部分数值并不清楚其意义。

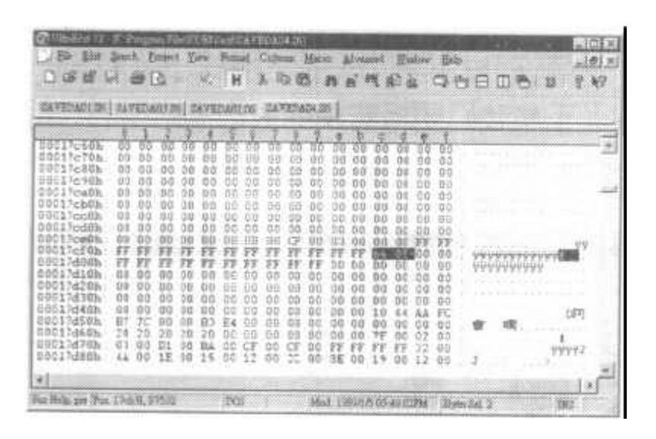
当然了这二个地址都有可能（没有人能保证如果有核对码会储存在文件的哪个位置，但根据一般的情形，资料都是有关连性的，所以它的核对码应会在要核对资料的附近和后面）；为了确定都市数值的变化和那二个地址是如何相对应的，于是我们从其它的都市调了 1 个兵至许昌并储存。



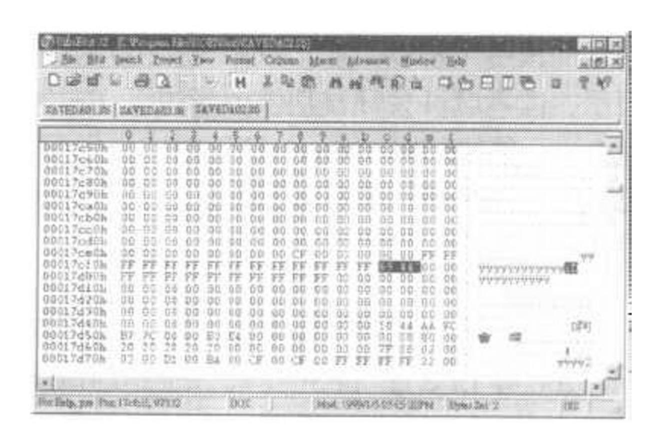
调兵至许昌前有士兵 356 人。



调兵至许昌后有士兵 357 人。

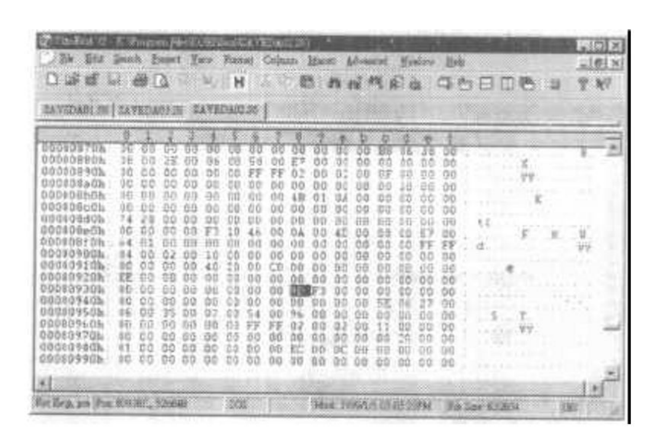


调兵前。

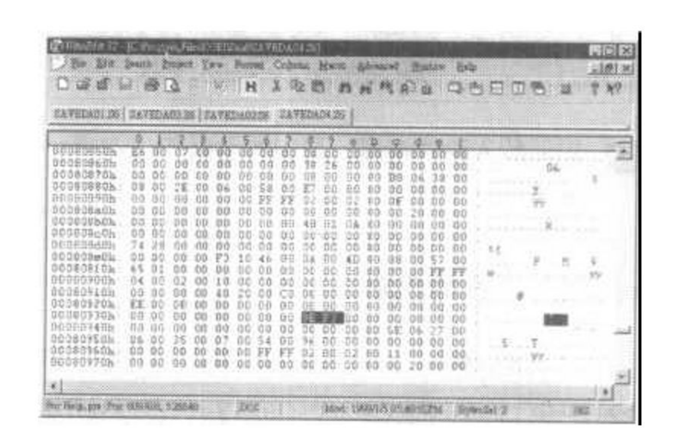


调兵后。

在比较过后，会发现 97533~4 似乎呈现了不规的变化，而 526649 的变化竟然只差 1（9D→9E），于是我们再从其它地方调了 2 个兵至许昌，而变化则成了（9E→A0），这样是否看出了些什么？



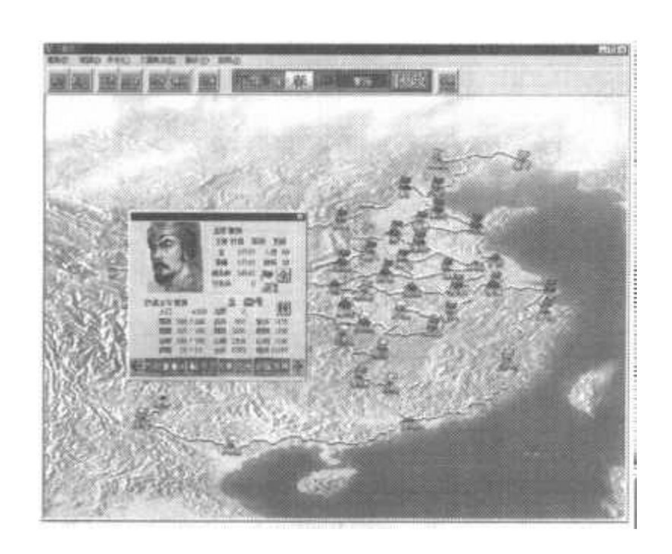
调兵前为 9D。



调兵后增加一变成 9E。

没错，这个位置就是都市许昌的核对码，而其变化是以「加」或「减」的方式来表示，读者或许会怀疑那值改超过了 FF 怎么办，于是我们将 526649 改至 FF。当然罗，其它的位置的值也要相对地增加，否则就会发生载入失败。

回三国志Ⅵ后再调兵至许昌，于是发现 526650 改变了（F3→F4），于是可以确定这是一个 Word，而同样的方法测试 FFFF+1 会发现变成了 01,00，这是因为 526649 的 FF+1 后成了 00 并进 1 位至 526650，而 526650 的 FF+1 后也进位，不过进位却进至 526649 的 00，便成了 00+1 的 01,00 了。而修改的后的情形可以在载入存档后看到，不过千万也不要改得太过火了，因为有些值还是有最大的限制，例如骑兵数改超过 3000 也一样会载入失败。



重新载入游戏进度，可以看到修改后的资料。

b．找出人物的代码

在上面找到了国家和都市的资料，不过看起来并没有储存人物的资料，因为如果是用代码来代表人物，那么一个 Byte 只能表示 256 个人(00~FF)。三国志Ⅵ的人物超过 256 个，所以最少需要两个 Byte 来储存；之前国家或都市都没有发现类似的资料。

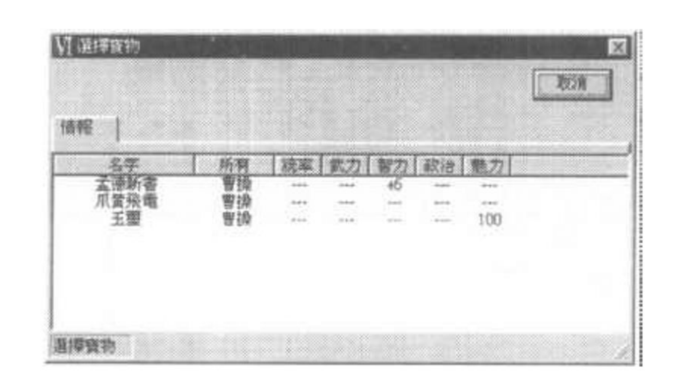
因为如果一个国家有 14 个人，那么就必需有 28Byte 的连续资料，且必需预留空间（当人数超过 14 人），而比较了多个国家和都市会发现其储存的位置都有其对应性，并没有类似上述的情形出现。

想找出人物的代码，可以用什么方式找呢？或许不难发现，每个人的格式都是固定的，但有宝物的人会多一个按钮。



拥有宝物的人会多出一个宝物按钮。

或许我们可以从宝物那找出人物的代码。于是我们便将曹操的宝物孟德新书，给一个原本没有宝物的人，如曹彰。

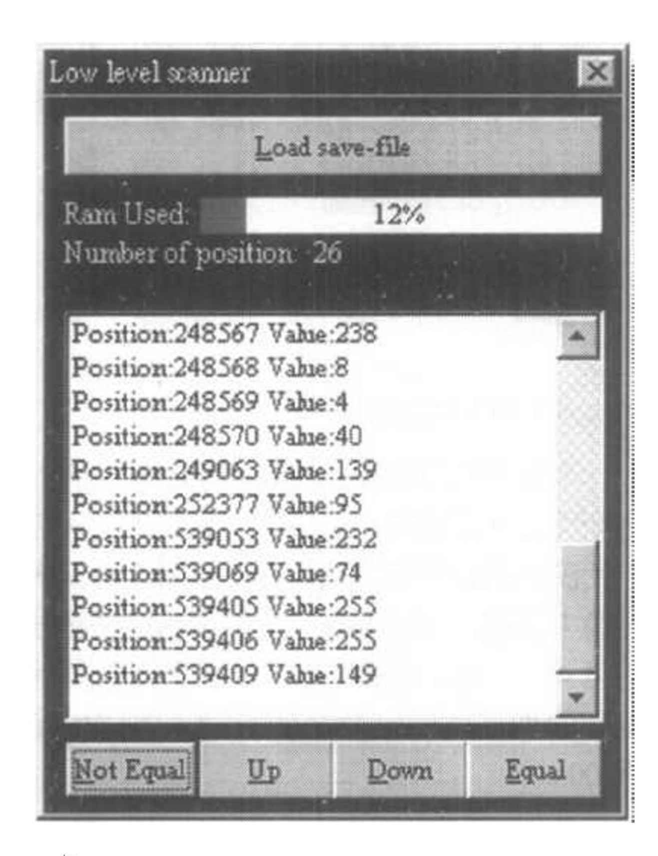


将曹操的宝物分给曹彰。



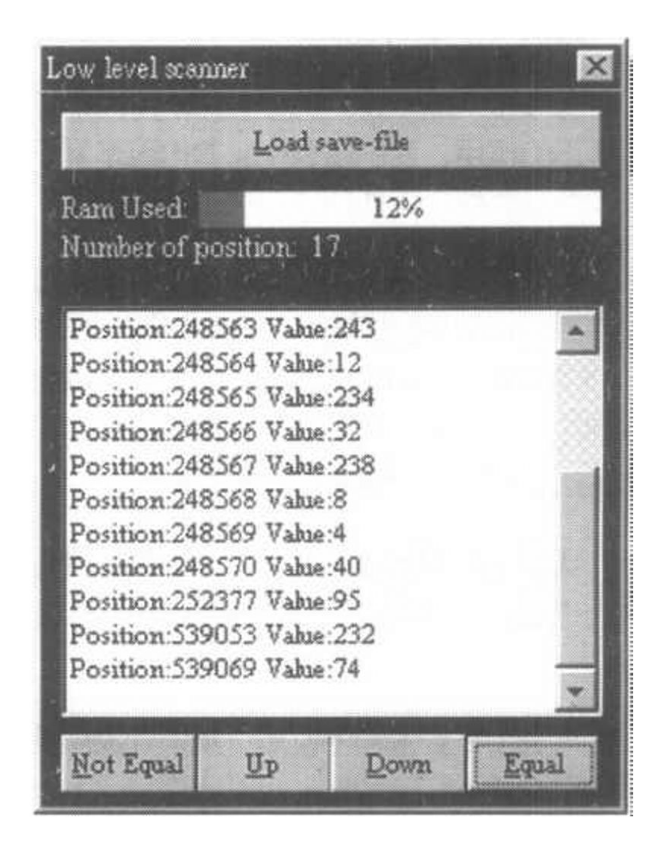
曹彰原本并没有宝物。

再使用 SFE 比较两者之间的不同（使用方法可参照前面），如此可搜寻到几笔内存地址。



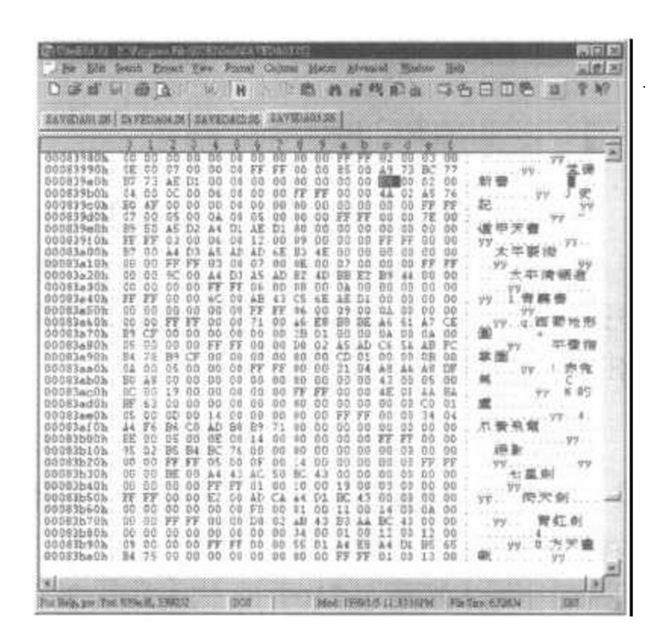
搜寻到几笔内存地址

再做将别人的宝物没收等之类的动作，多比几次后会发现还有 17 笔。



搜寻后出现数个符合的地址。

于是我们进 UE 看那些地址；55、60 不管，248477~248570 都是属于曹彰的资料，而 252377 是曹操的资料，而 539053 和 539069。



观看文件中个人的资料。

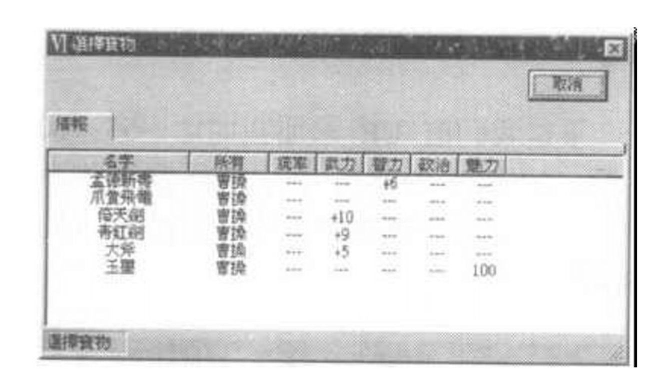
在这我们当然可以马上看出这是储存宝物的位置，但如果它没有将汉字写入文件时，我们有办法知道吗？

基本上前面的那些位置就算我们不道它真正的作用，我们还是可以看出那是属于人物或没有意义的地址(55,60)。

看到了 539053、539069，我们便猜测这可能是存宝物的位置，而我们可以再用其它的宝物重复之前的动作测试看看，一样会得到在 539053 附近的地址，最后依然可以确定这些位置是存放宝物的地方。

找到了这两组位置，接下来我们再将所有的宝物从其他人手中没收回曹操的手中。

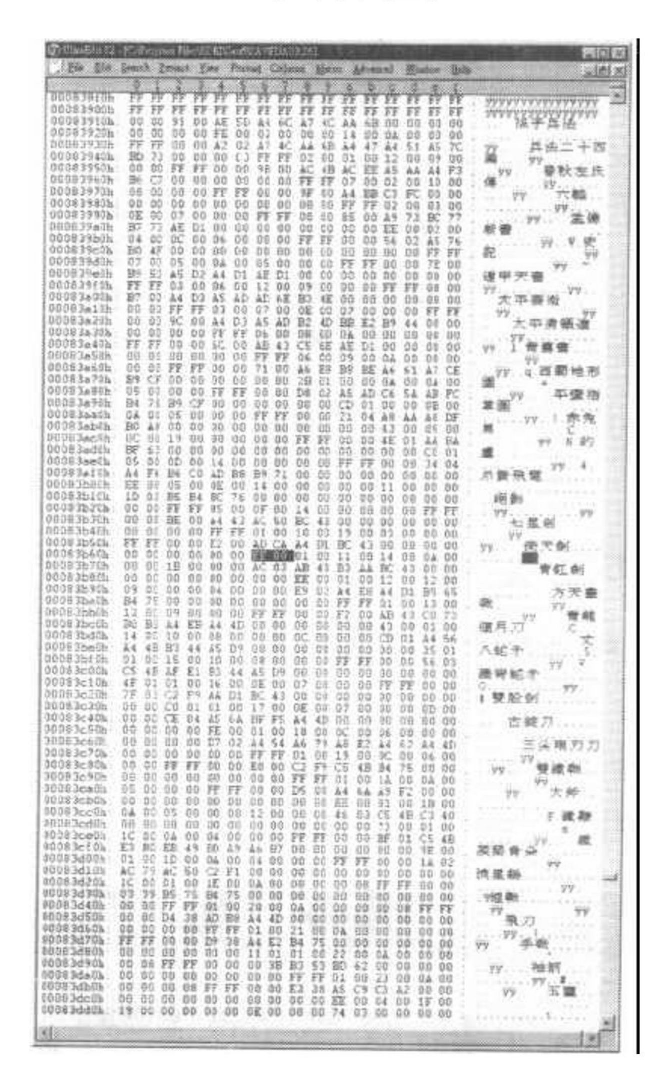
再进 UE 到宝物的位置，观察曹操所拥有的宝物。



于游戏中查看目前宝物的拥有者。

找出所有宝物的位置后，观察其相对于 539053 和 539069 的宝物位置；相信不难发现，所有相对于 539053 的位置的值都是 EE，难道这就是人物的代码？

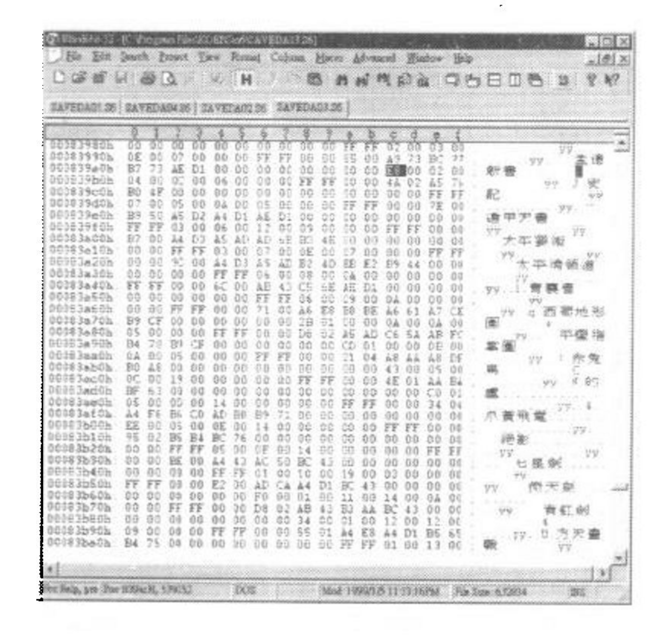
我们可以将宝物一一地发出去，并利用 UE 查看，或查看拥有一个宝物以上的拥有者，相信就可以确定这是人物代码，而之前说过出场人物超过 256 所以代码应是 2 个 Byte，所以完整的曹操的代码就是 EE,00；找出了曹操的代码，至于其他人的代码即可利用给予宝物的方式来找出。



观察宝物存放的地方，可以发现拥有者的资料。

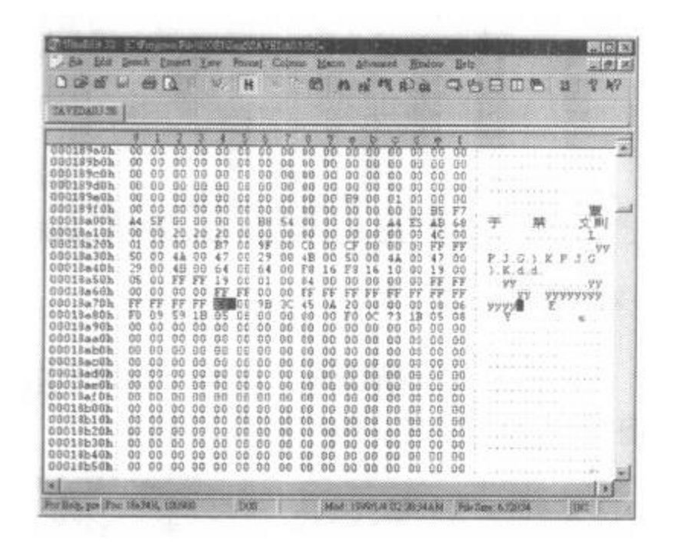
找出人物代码之间的关连

不知读者是否还记得之前利用移动人物所找出来的结果；如今我们又找出了人物的代码，所以现在我们可以直接将之前的情形拿来引用，那时提到了人物军务经验后面的第 41 个 Byte 有变动，但无法确定那是什么，而现在我们已得知曹彰的人物代码是 E8,00。



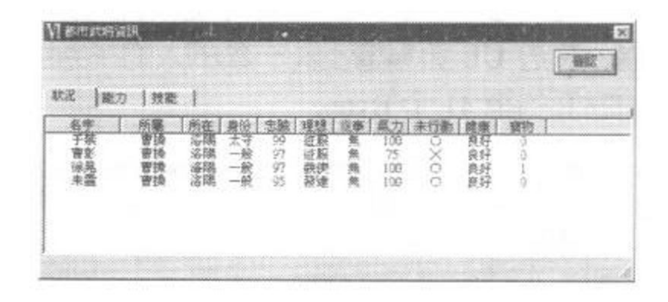
在此可以发现曹彰的人物代码是 E8, 00。

于是我们将 E8,00 和前图做比较会发现第 41 个 **Byte** 竟然是 **E8,00**，难到这个地址是代表曹彰？



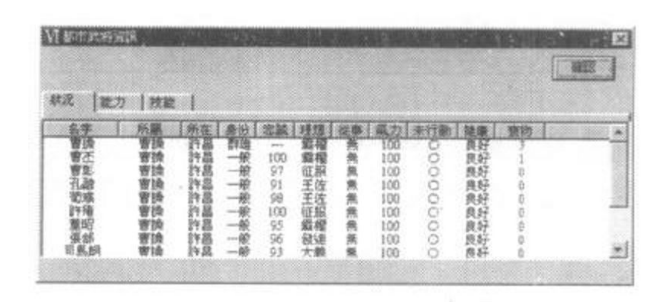
发现第 41 个 Byte 竟然是 E8, 00。

观察另一图可以发现曹彰是在于禁的下面。



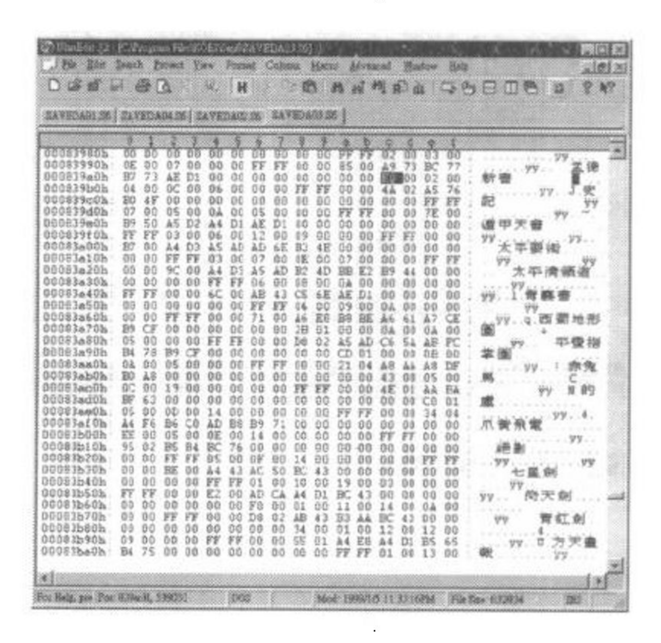
曹彰在于禁的下面。

曹操的人物军务经验后面的第 41 个 **Byte** 是 **F0,00**，观察下图可以发现曹操的下面是曹丕。



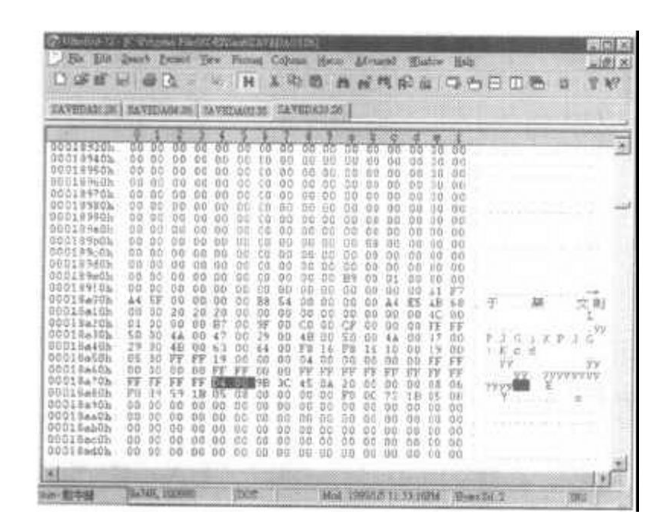
曹操的下面是曹丕。

而曹丕的代码刚好是 F0,00（下图中曹丕所拥有的宝物是倚天剑）。



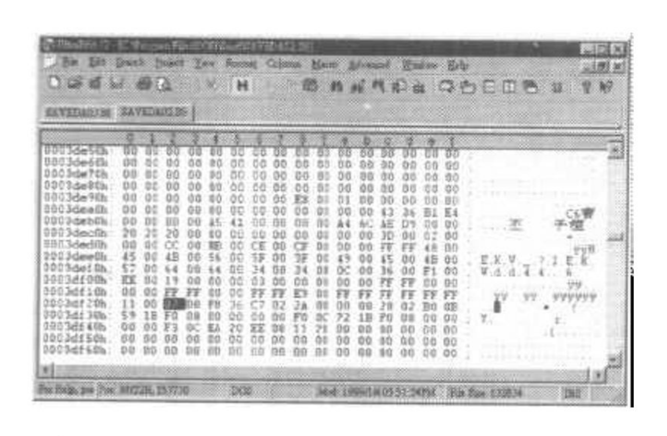
曹丕拥有倚天剑。

此时我们可以将曹彰从洛阳移回许昌，并进 UE 查看曹丕和于禁的人物军务经验后面的第 41 个 Byte。

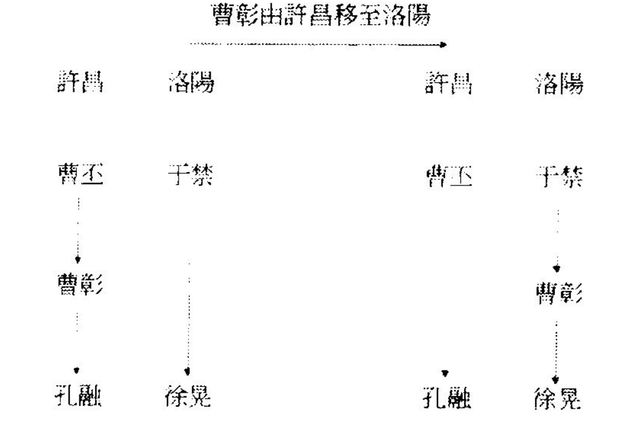


查看曹彰从洛阳移回许昌后，曹丕和于禁的人物军务经验后面的第 41 个 Byte 有何不同。

我们可以发现曹丕由 87,00→E8,00，于禁由 E8,00→D4,00，到了这里相信应该看得出来三国志Ⅵ是用 Link 的方式来串连每一个人。

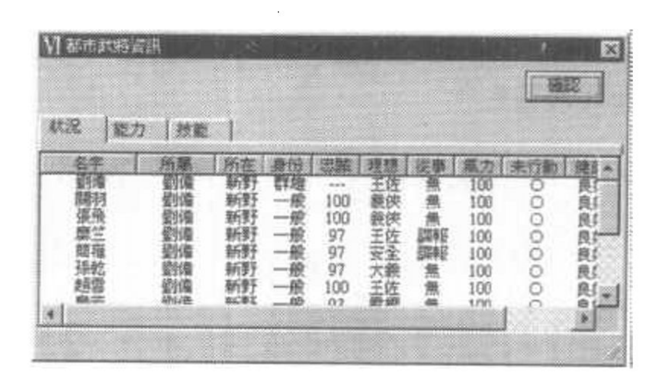


曹丕人物军务经验后面的第 41 个 Byte 原本是 87, 00。



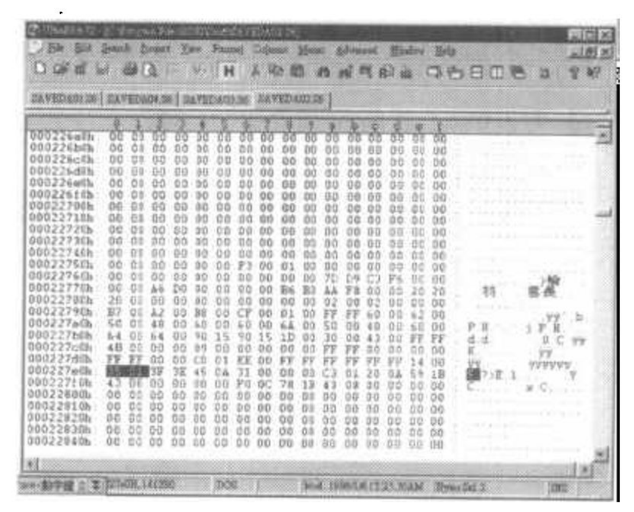
人物连结图。

开始试着将其它人挪移一下，我们打算将在新野的关羽移到许昌，连接在曹丕和曹彰之间连哪里都可以，可自行决定。



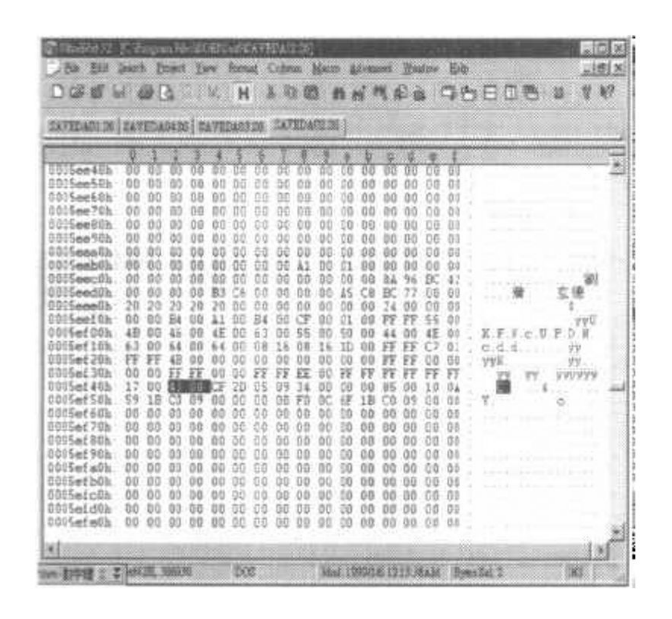
关羽原本在新野。

首先得知刘备是连关羽的，而关羽指向 35,01(即张飞的人物代码为 35,01)。



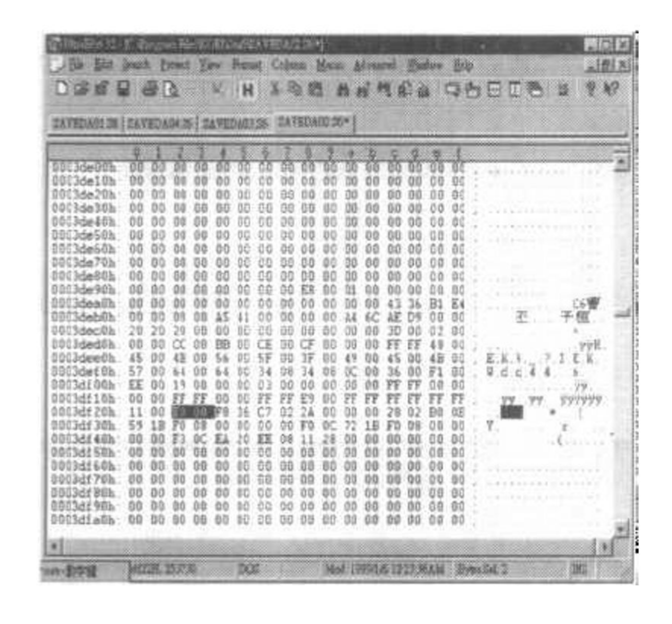
原本关羽是指向张飞。

于是将刘备的人物军务经验后面的第41个 Byte 改为 35,01（直接连向张飞）。



将刘备直接连向张飞。

原本曹丕指向曹彰，于是我们要将曹丕指向关羽。



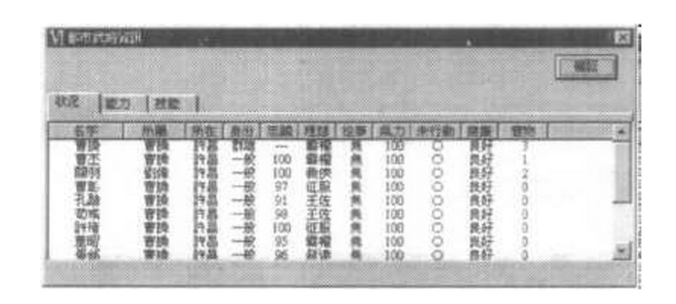
曹丕指向关羽。

最后再将关羽指向曹彰。



关羽指向曹彰。

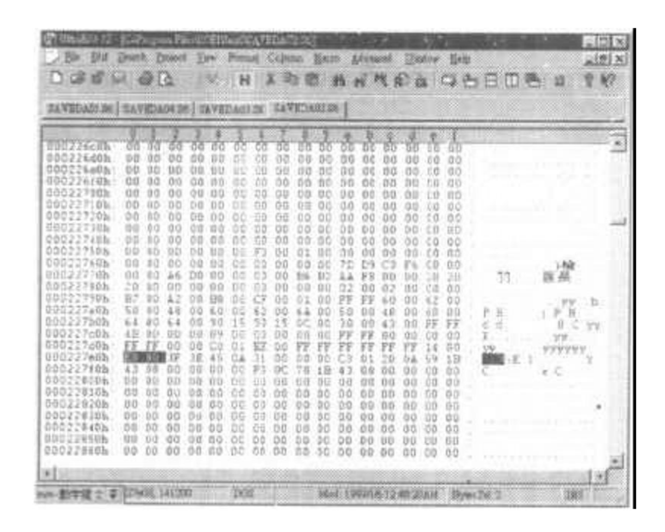
而且关羽的都市代码也要改为 0C(许昌)，将上述的资料用 UE 改好存档后，用三国志VI载入进度，查看许昌的武将资料，发现关羽果然硬是被我们要过来了，不过他的所属还是刘备。



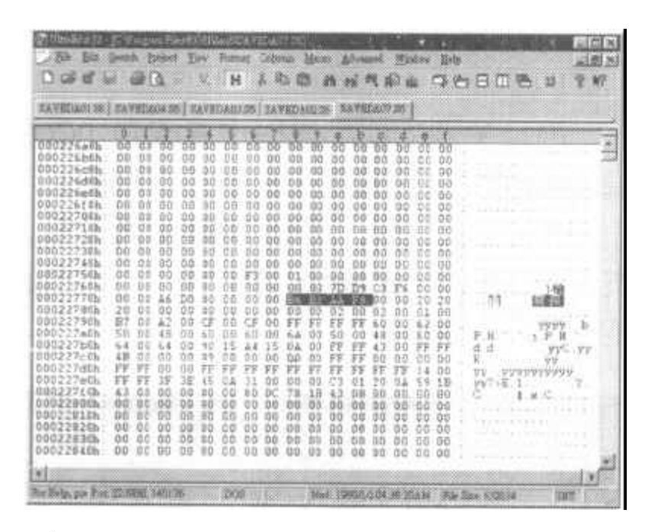
关羽出现在许昌。

这样就可以了吗？于是我们试着叫他做事，发现他还是会接受我们的控制，不过按休息后，下个月他就变“在野”了，这表示“所属”的问题还是必须解决的。

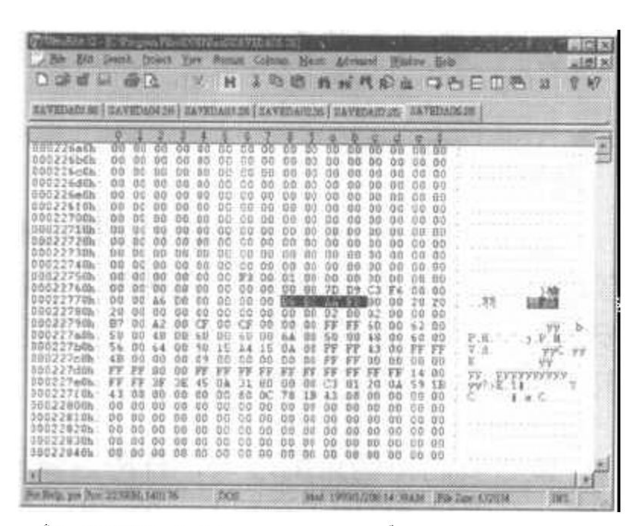
接着我们将他录用过来，并将他属于刘备、在野和曹操时的资料做一个比较（如下面三图所示）。



所属在刘备。



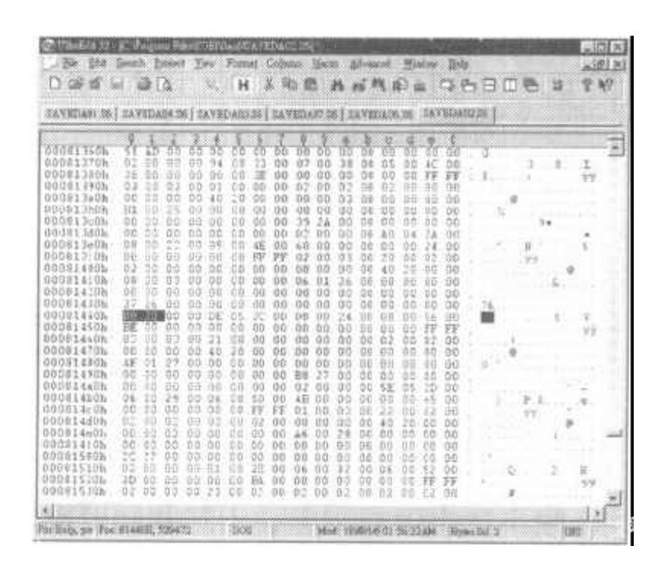
所属在野。



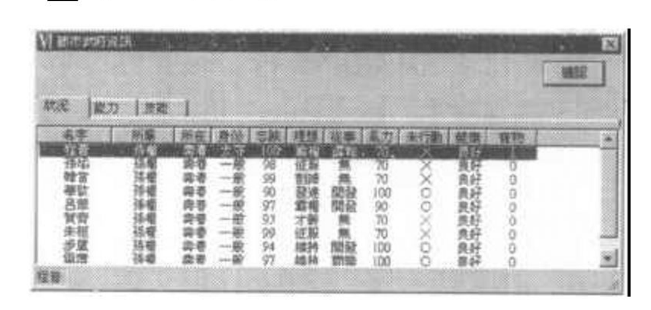
所属在曹操。

可以发现军务经验前的第 29、30 并不相同，并和其他人加以比较后，不难发现其确实为所属国家的代码。修改时除了人物彼此间的连结之外，别忘了所属的国家以及所在的地点也要一起更改。

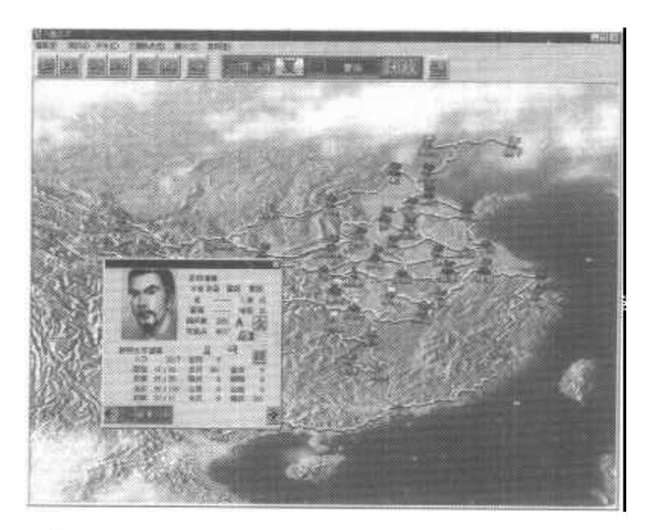
一次只改一个人或多个人，或许还不够过瘾，于是我们试着将整个别人的都市给要过来。



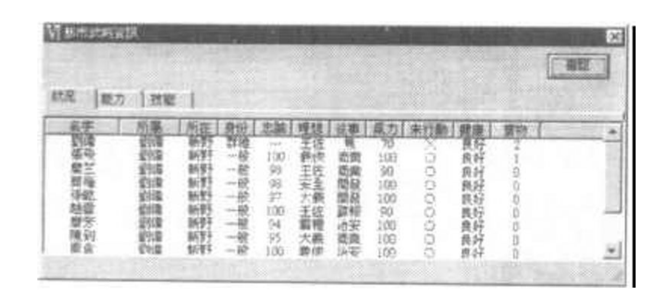
修改都市资料。



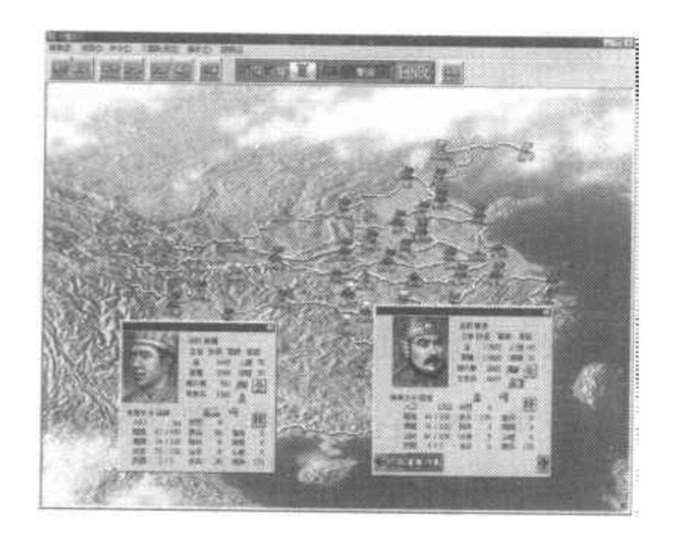
查看原本都市资料。



换上刘备作为新太守。



都市中武将也有更改。



变天成功啦！

所用的技巧上面都提过了，方法是要找每一个都市的第一个人是由何处所连结的，先利用宝物找出程普的代码(4F,01)，用UE在所储存的进度中搜寻。

原本想应会在某个人物的军务经验的第41个Byte找到，没想到并没有发现，在都市的资料却找到了，对照了其它的都市发现了核对码的前面第23、24Byte存着第一个将士的资料。

人口的前面第3、4Byte存的是国码，于是将国码由00,02(孙权)改成00,00(曹操)，核对码也要做相对应的「加」或「减」。接下来只要将每个人物的国码（所属）改变（如果不改那么下个月将士就会变成“在野”了），那么整个都市就是你的了。

看到了这里，等于是将三国志VI大致上都修改到了，剩下的部分，只要适当地应用以上技巧，相信都可以修改得出来的。

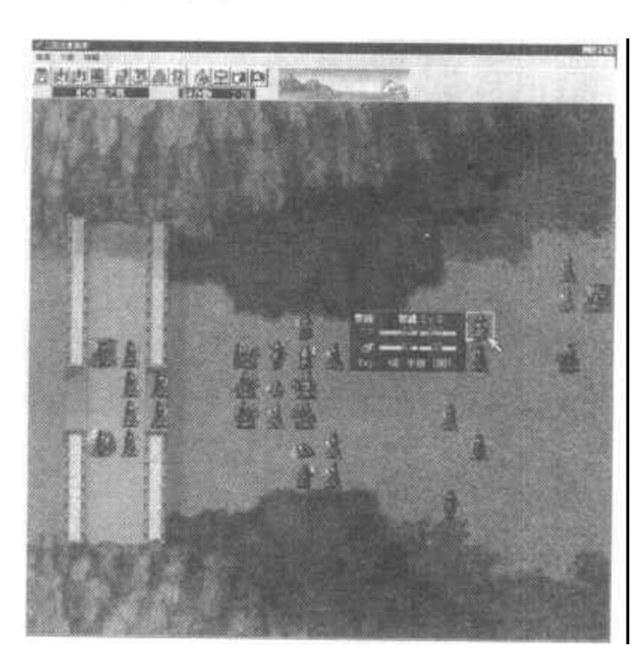
经过这一部分的演练，应该已经知道一个游戏是怎么被改出来的，对于修改是不是也比较不害怕了，以前看过的那些太空战士VII、风云、大富翁等等的修改法，是不是想说，没什么，改游戏我也会！

2-5-8 三国志~曹操传

以下的修改皆为使用Game Master（以后简称GM）。

修改人物基本资料

要修改人物属性等之类的基本资料，首先当然必须先找到这些资料所储存在内存的地址。于是我们先到战场上，观察曹操的经验值(EXP)为60。



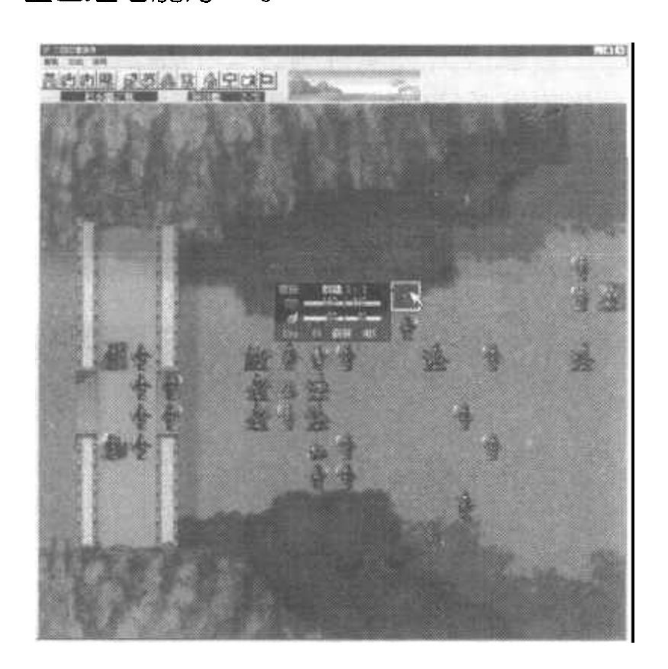
观察曹操的经验值(EXP)为60。

接着我们进入GM搜寻60。



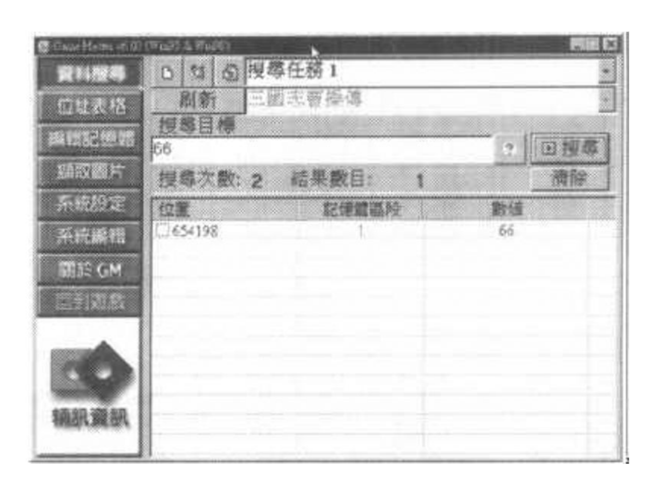
在 Game Master 中搜寻 60。

接下来我们回到战场让曹操去杀敌，由于杀敌会增加经验值，这时候曹操的经验值已经增加为 66。



杀敌后经验值增加为 66。

此时我们再回到 GM 搜寻 66。

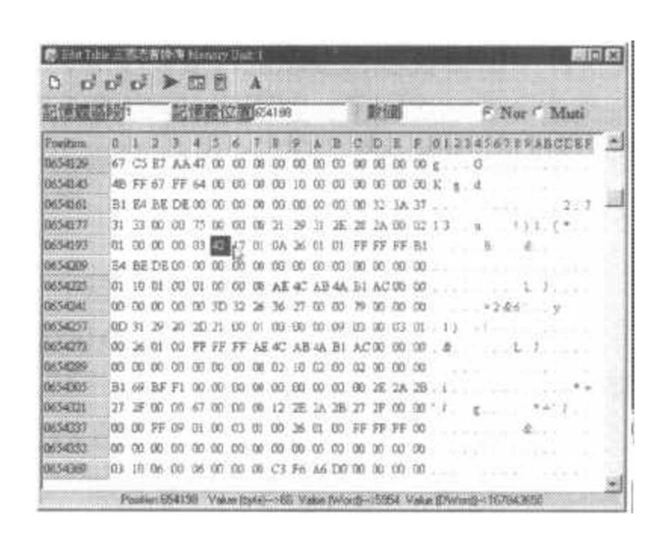


在 Game Master 中搜寻 66。

这时候我们可以发现所搜寻到的笔数只剩下一笔，而这一笔资料的地址就应该是曹操经验值的地址。

如果 GM 在此时还是找到很多笔的资料，那么就必须重复上述杀敌、回 GM 搜寻的步骤，直到找到的资料少于三笔为止。

虽然找到符合我们搜寻资料所输入值的地址，但我们并无法确定这个地址就是曹操经验值的地址。于是我们进入了 GM 的“编辑内存”功能，并将刚刚所找到的地址输入“内存位置”并按下 Enter，此时便可以看到这个地址上、下、左、右附近的资料。



观察内存中其他数值。

因为我们并不知道游戏是用多大的空间来存放经验值，所以我们观察了 654198 的左及右边，可以发现都已经有其它的值了，这个地址的资料应该是一个 Byte（0~255）。

既然找到了这一笔资料的地址，便试着将它锁定起来，这样就不用嫌经验值赚的那么辛苦了（锁定的方法可以在所搜寻到的地址直接双击）。

由于知道它最多只到 255，于是我们在数值的地方只输入 255。



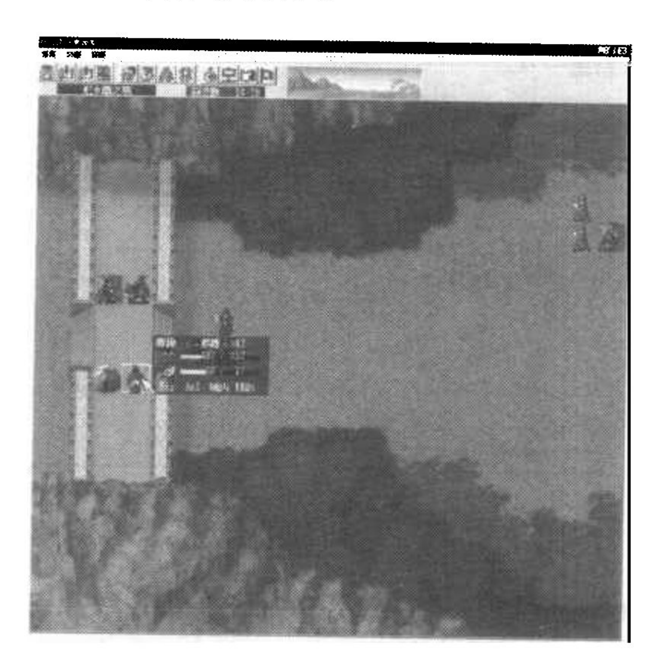
将经验值锁定在 255。

已锁定的资料可以在 GM 的“地址表格”中看到。

可在表格中看到已锁定的资料。

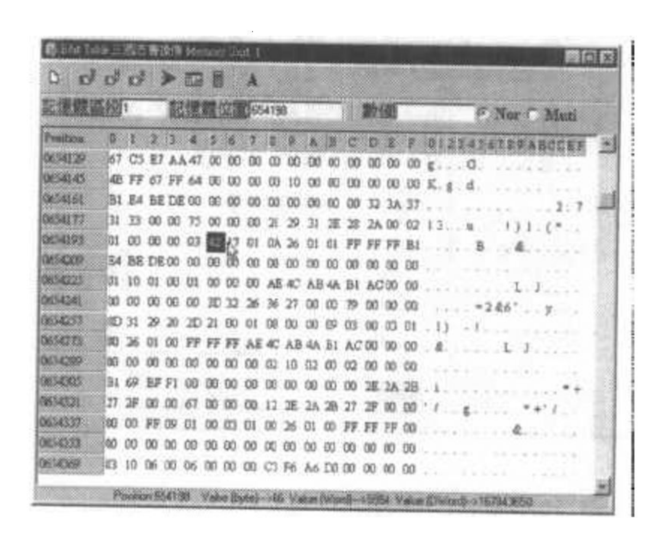
锁定之后回到战场可以发现曹操的经验值栏出现了 MAX，在此之后每打一次敌人或每一回合的刚开始就升了两级（我们可以看到其实经验值最大是 100，而我们将经验值锁定在 255，所以每次会升两级）。

依照这种的升法，曹操要不了多久就一夫当关万夫莫敌了。



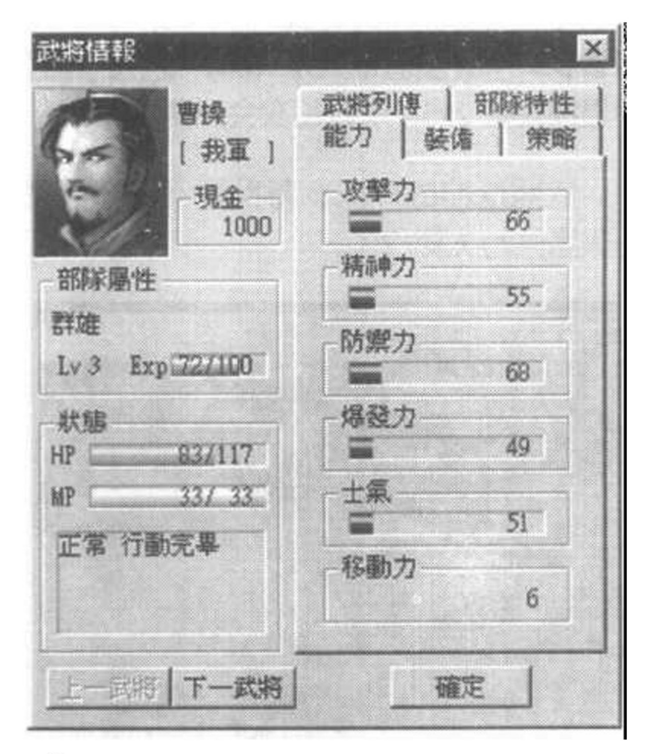
经验值为最大（MAX）。

找到了经验值后，我们可以看看其附近的值。

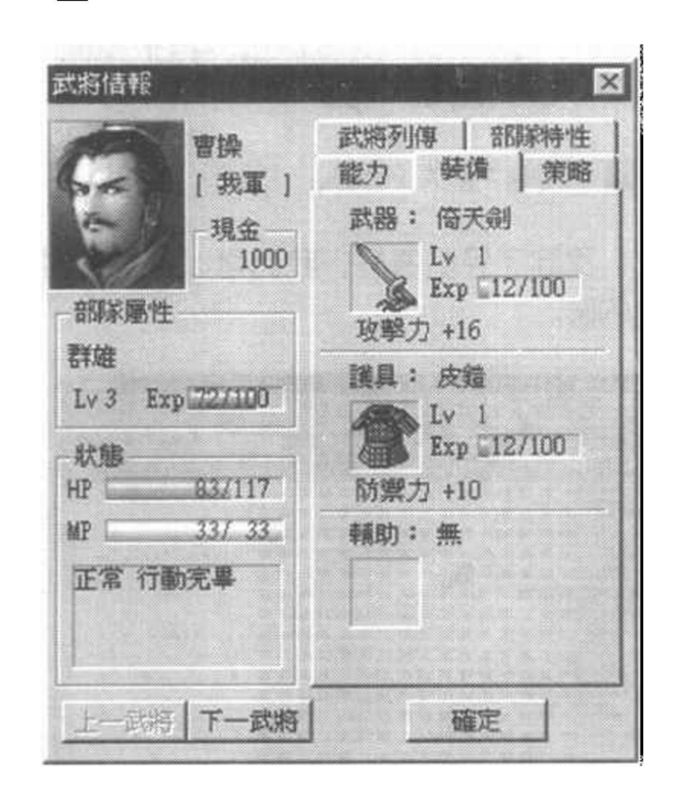


观察经验值附近数值。

将下面两张图做比较，相信不难发现等级、HP、MP 最大值之类的资料。



观察游戏中各数值。



找出游戏中特殊的数值。

我们可以利用同样的方式找其它人的资料。

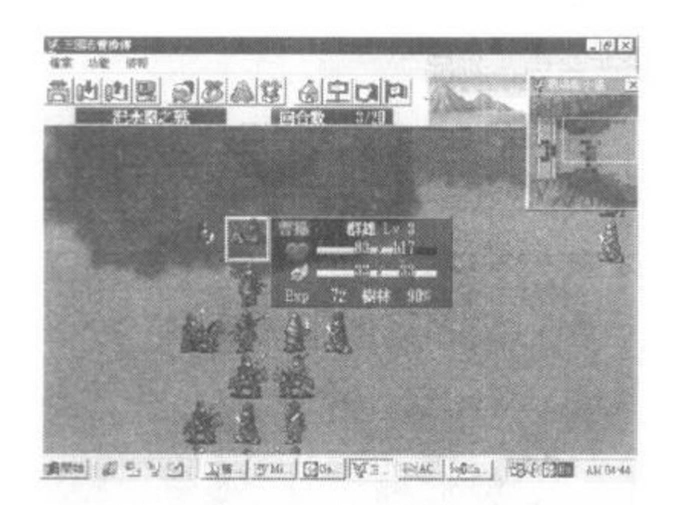
后来发现其他人的位置在曹操的下方，将原本的资料和别人的资料做个比较，应该可以找出更多地址所代表的含义；多注意一些还可以发现武将的基本资料，武力、智力、运气等都是用除 2 的方式来储存的。



许多数值在显示上与储存上是不同的。

比较的方式大致如上所述，由于太繁杂，在这直接将所找到的地址所代表的意义列出。

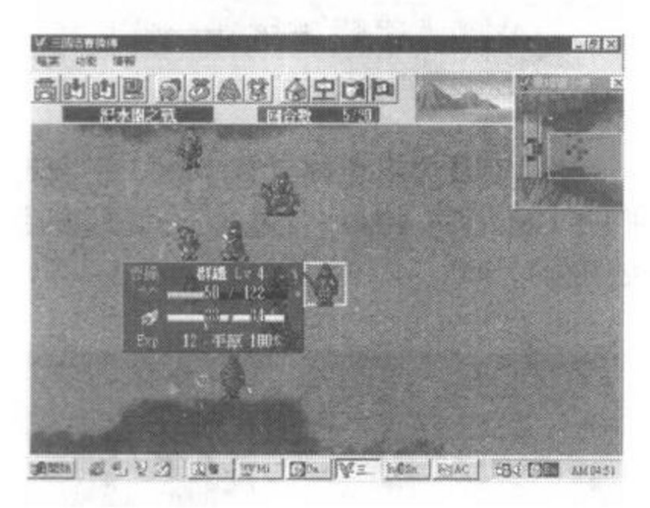
用同样的方法找曹操目前的 **HP** 和 **MP**，会发现其地址并不在刚刚所找到地址的附近。



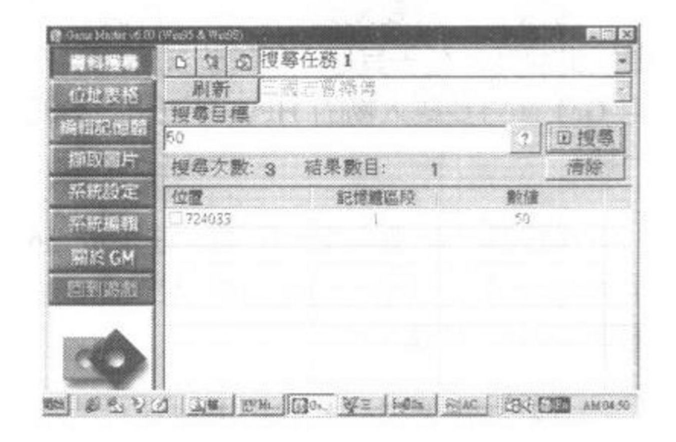
观察并记录曹操的 HP 和 MP。



进入 Game Master 搜寻 HP 和 MP。

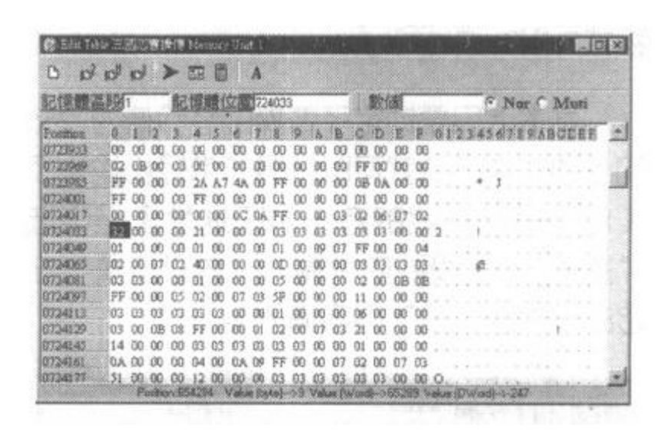


修改 MP 和 HP 的限制。



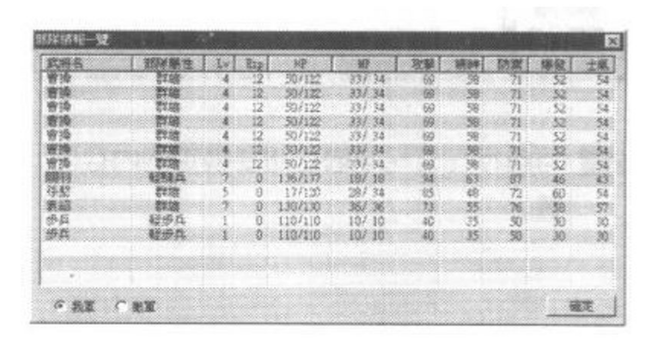
搜寻目前的 MP。

进入内存编辑，利用自己的基本资料或其他武将的资料做比较，相信可以找出一些是否行动(HP 的前面第三个 Byte)以及人物代码的资料(HP 的前面第十六个 Byte)。



修改内存资料。

找到了人物代码后，相信一定会很好奇，如果将其它人都换成曹操的代码，那会如何呢？结果战场上就出现了一大堆的曹操。



同时有好几个曹操一起上场了。

当然了，只要知道了人物的代码，想要换谁都行；至于其他人代码的找法可以先用 GM 搜寻要找人物的 HP，方法和前面的一样。

找到这个人物的 HP 位置，往前数 16 个 Byte 就是了（例如：曹操 00、夏候惇 01、夏候渊 02、关羽 03）。

由于游戏大部分都是以曹操死亡为失败的条件之一，所以虽然战场上都是曹操会比较好打，但一但死了其中一个，游戏还是会被结束的。

找到了是否行动的代码（00 表示未行动，06 表示已行动），可以用 GM 将某个人物的这个地址锁定为 00，如此一来这个人物就可以一直行动了。

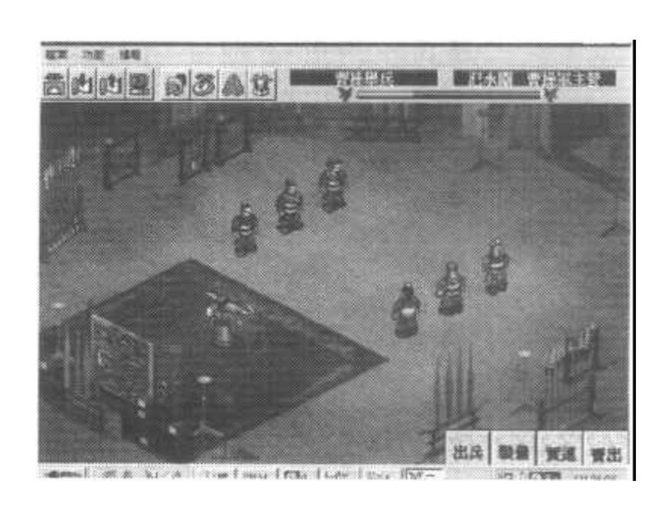
基本上只要锁定了曹操的经验值为 255 和行动为未行动就可以打得非常轻松愉快了（自行增加锁定的方法为在地址表格中选“加入”，区段要依所输入“内存位置”左边的“内存区段”确实填入）。



可自行在表格中增加想要锁定的内存位置。

修改金钱、物品

金钱的搜寻方法和搜寻人物资料的方法是一样的，首先于曹操军主营中选买进。



于曹操军主营中选买进。



观察金钱数值 1000。

此时可以发现金钱数为 1000，于是我们进 GM 搜寻 1000，接着买了一把短剑使钱减少为 500。



购买物品后只剩 500。

再回到 GM 搜寻 500，此时便可找出金钱的位置。



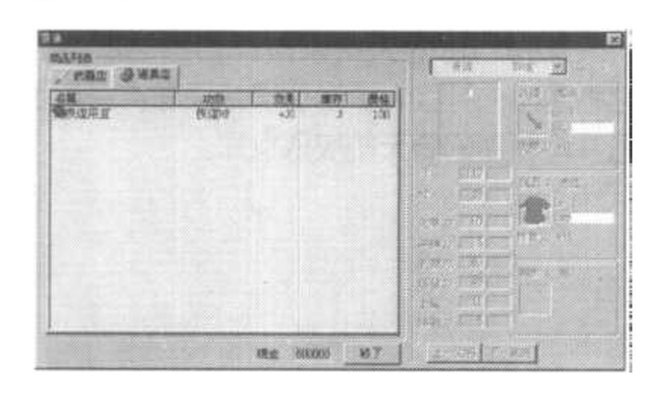
搜寻到金钱所在位置。

于是我们将钱改为 600000，这样就有用不完的钱了。



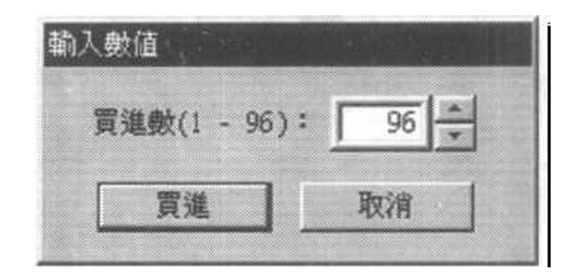
锁定后金钱就不会减少了。

物品的修改也是一样的，一开始我们选买进→道具，我们可以看到恢复用豆目前有三个。

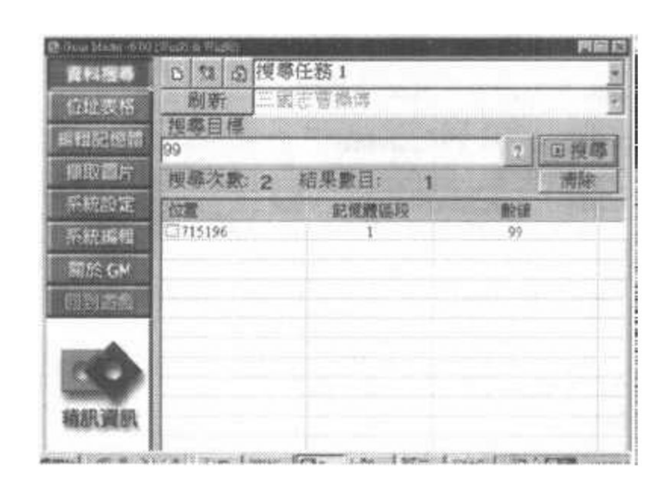


观察目前物品数量。

于是我们进 GM 搜寻 3，然后买进了 96 个。再回 GM 搜寻 99。

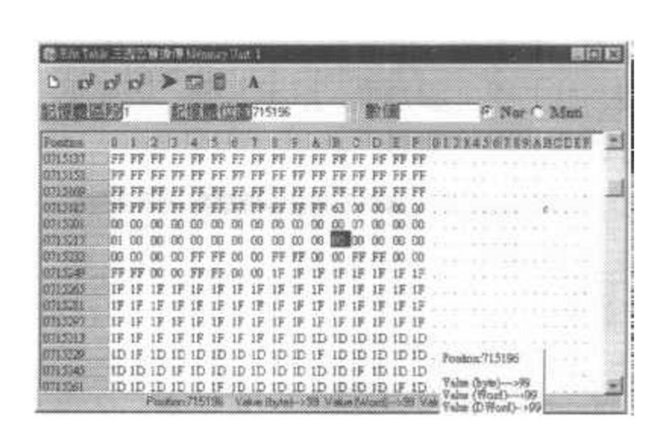


买进使数值增加。



再次搜寻，出现物品位置。

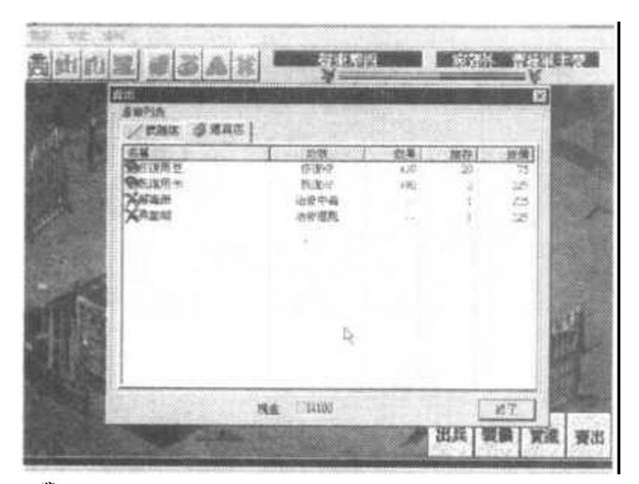
找到了恢复用豆的位置，于是我们进编辑内存来看它的地址。



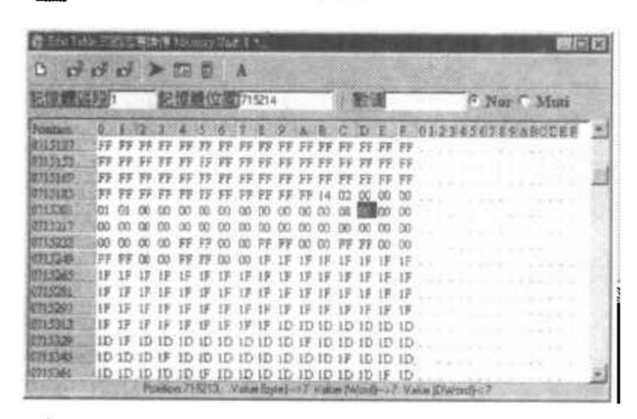
观察内存中恢复用豆的位置。

当然，在此时我们并看不出什么，只知道这个位置是有关恢复用豆的，其它的位置也不确定是什么，不过当我们有二项物品以上时，便可以依同样的方法找出其位置且

经过比较后相信不难发现其它物品的相对地址。



观察游戏中物品的数量。



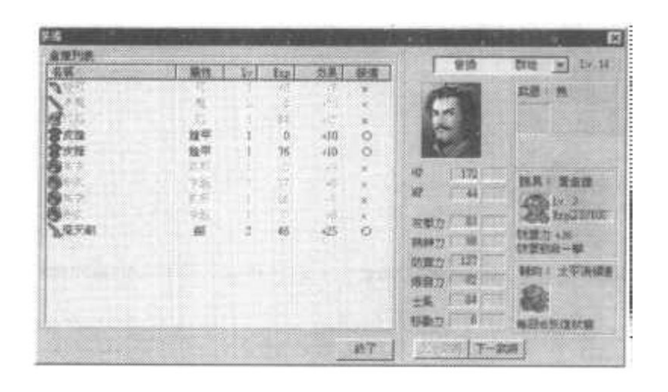
内存中存放物品的位置。

我们发现715196后面的Byte代表的物品依序为恢复用米、恢复用桃、神秘水、神秘酒、解毒药、兴奋剂、膏药、止咳药、印绶、武力果、智力果、统率力果、敏捷果、好运果和经验果。



所有物品列表。

物品的位置因为可以利用数量的不同而找出来，那仓库内的物品又该怎么找呢？如果仔细地观察一下仓库内的物品，其实不难发现它们是有经验值的，而且每一个还有不同的经验值，于是我们点选装备并将曹操的倚天剑放入仓库。



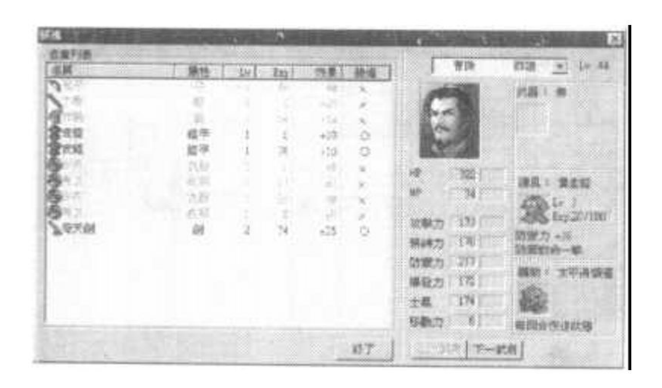
将曹操的倚天剑放入仓库并记下其经验值。

进GM搜寻其经验值。



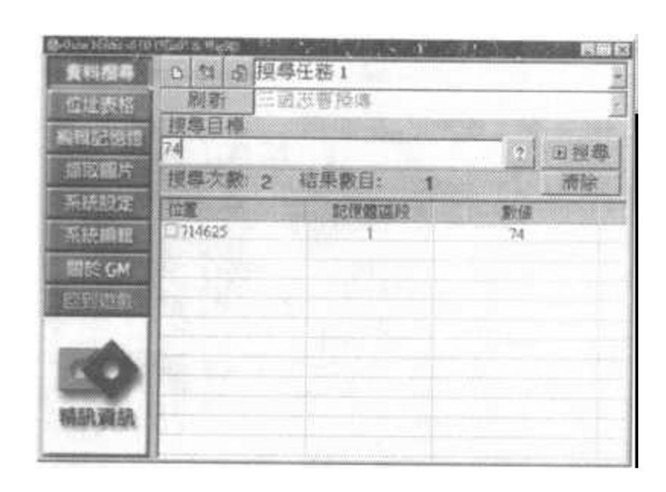
搜寻后出现多笔资料。

找完后将倚天剑装备回曹操的武器，之后便出去打敌人。当战争结束后再点选装备并将曹操的倚天剑放入仓库。

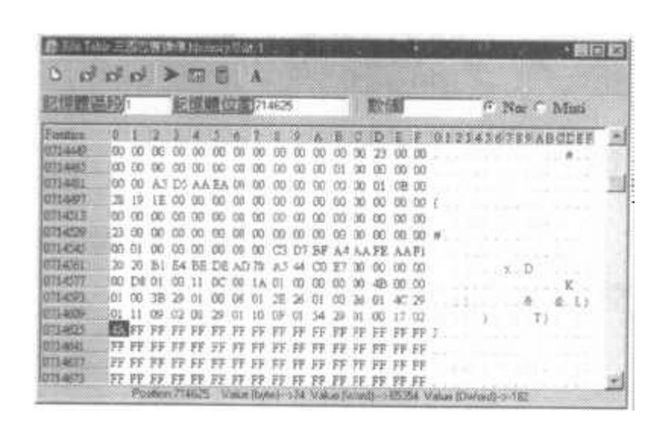


上场杀敌后 Exp 已经增加。

由于打过仗所以倚天剑的 Exp 已经上升，进 GM 搜寻其现在的 Exp74。如此便可找到仓库的位置。

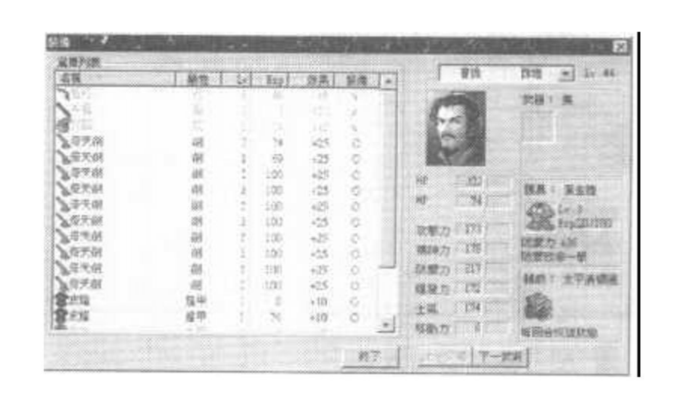


再搜寻增加后的 Exp。



查看找到的内存地址。

可以依据 Exp 的不同发现器具是由三个 Byte 所组成，第一个是器具的代码（例如：17 倚天剑、0F 竹扇、29 布衣），第二个 Byte 是表示等级，第三个 Byte 是 Exp，于是我们便可以依照自己的需求改出自己想要的器具（直接加在物品的后面）。

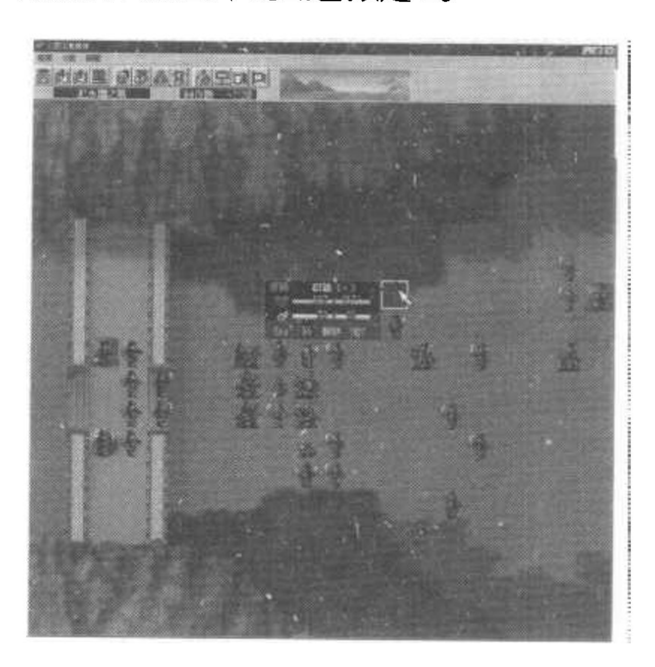


自行改出想要的物品。

回合数的修改

有时候眼看着就要赢了，可是回合数刚好到了二十回合，反而输了；于是我们想可不可以修改回合数的限制呢?

由于回合数是有数值的 1~20，我们直接将这些数值的变化交给 GM 来搜寻，于是我们看到图中的回合数是 2。



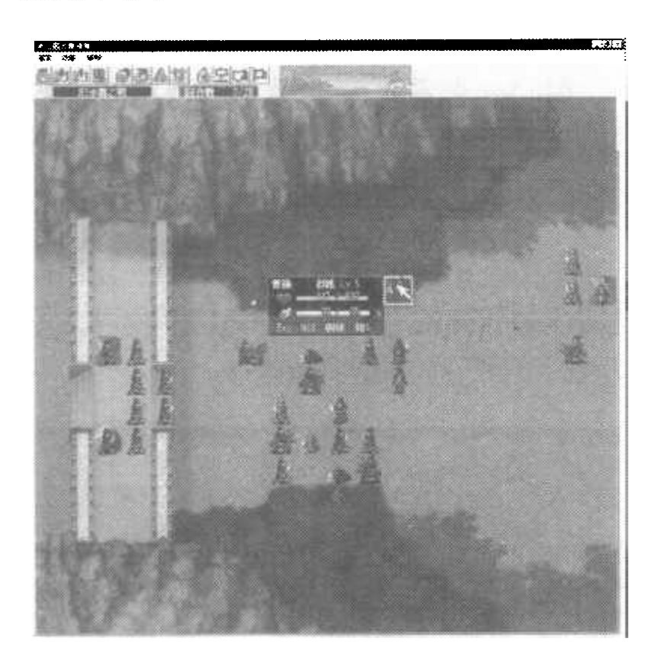
记录目前的回合数 2。

进 GM 输入 2 来搜寻。



搜寻目前回合数 2。

当进行完这一回合之后，回合数已经变为 3 了。



下回合开始。

于是我们再回到 GM 输入 3 并按下搜寻。



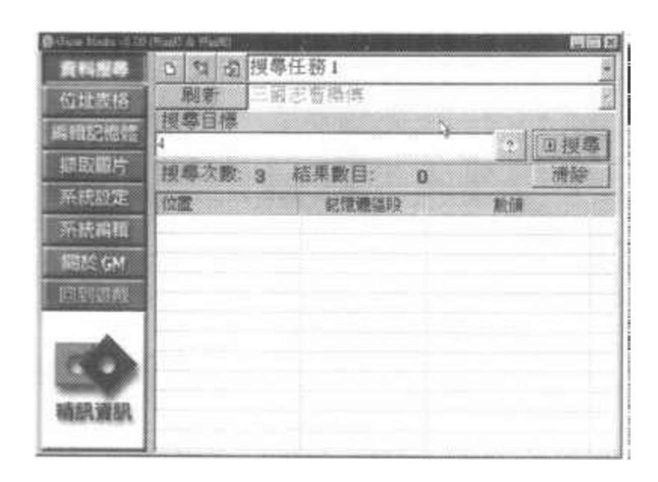
搜寻新回合数 3。

接下来同样的我们进行到下一回合。



第 4 回合开始。

回到 GM 输入 4 并搜寻，令人意外竟然找不到任何一笔符合的资料。

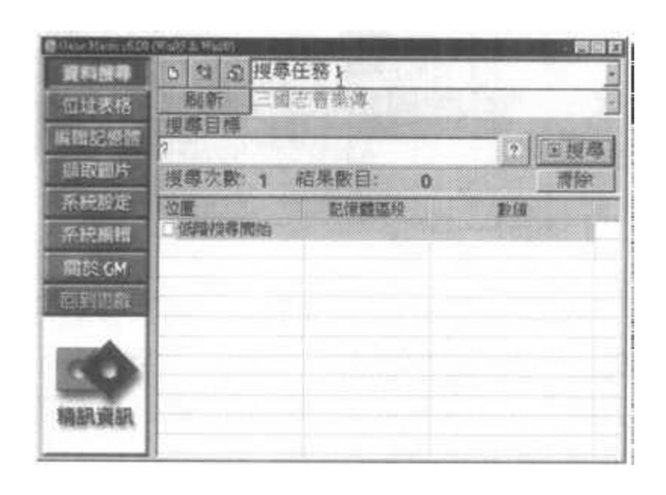


搜寻回合数 4 时，竟然失败。

我们怀疑难到回合数并不是依照我们所看到的数值在储存？而很明显地是这个数值应是一直在上升的。

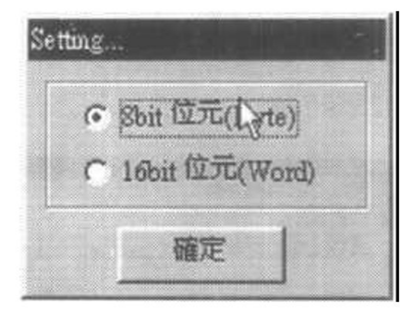
利用 GM 所提供的低阶分析（用“？”表示要开始做低阶的分析，“+”表示数值有增加，“-”表示数值有减少，“=”表示数值之前的和现在的一样，“!”表示数值之前的和现在的并不相等）的方式来找资料的地址。

于是我们在一开始资料搜寻时的搜寻资料中打入“？”。



第一次以？搜寻。

在 Byte 和 Word 中选择了 Byte。

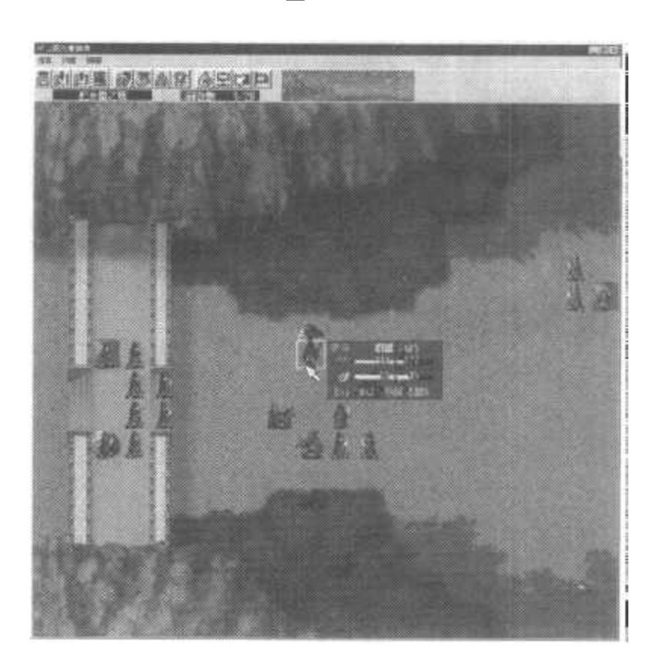


选择 Byte 搜寻。

因为我们并不确定我们要分析的资料是属于那一类型，选 Byte 它会将每一个 Byte 都做比较，选 Word 那么便只会对 Word 做比较。如果这个资料是属于 Byte 的那么就会找不到资料，若这个资料是属于 Word 形态而我们选择了 Byte 来分析呢？

由于 Byte 分析是将每一个地址都分析（2 个 Byte=1 个 Word，每一个地址的基本单位是一个 Byte），所以如果这个资料是以 Word 形态来变动，那么便会分析出两个 Byte 的地址有变动，而有 Word 可以选的原因是为了方便分析，资料将会因不符合我们的分析条件而被快速地删减。

当“？”的搜寻完成后，我们便回到战场，等到下一回合。



等待下一回合开始。

刚刚是第四回合而现在是第五回合，很明显地数值增加了，此时我们回到 GM 并输入＋来搜寻。

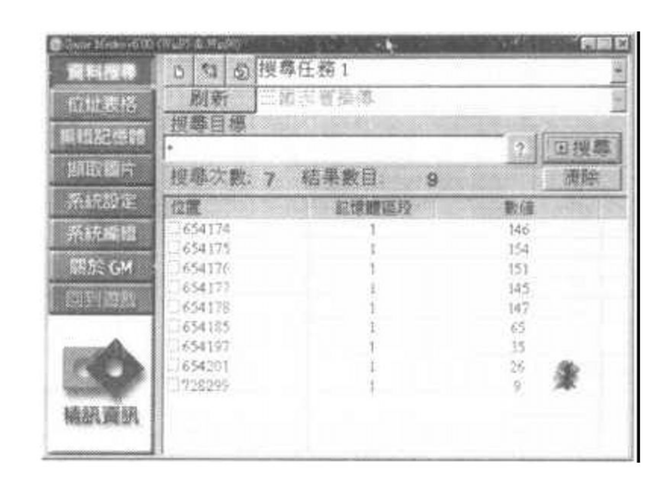


以＋作为搜寻值再次搜寻。

所搜寻到的资料笔数还是太多，继续重复上述步骤搜寻。

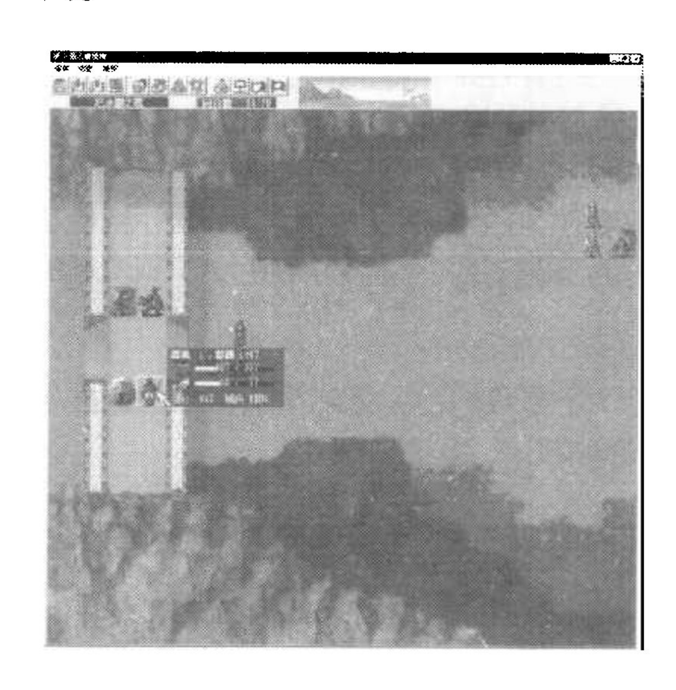


再等待新回合开始。



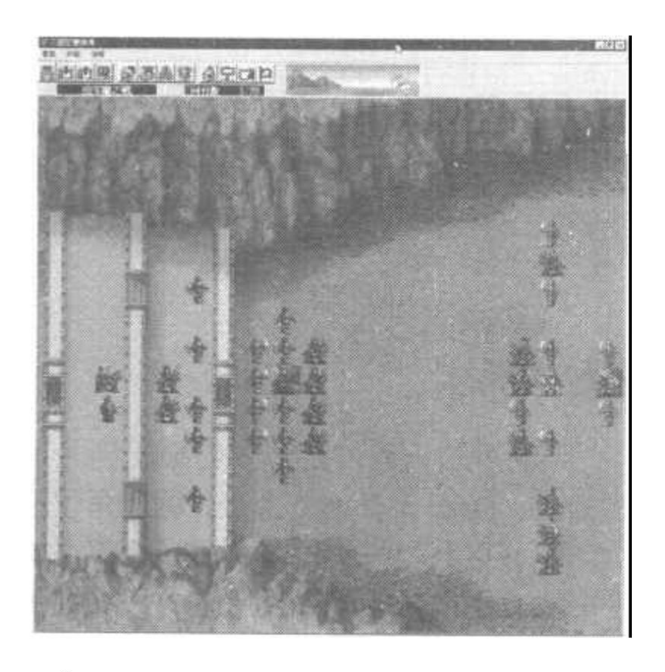
以＋搜寻。

可是直到我们过了这一关还是没能将资料的笔数降到我们能分析的笔数（三笔以下）。



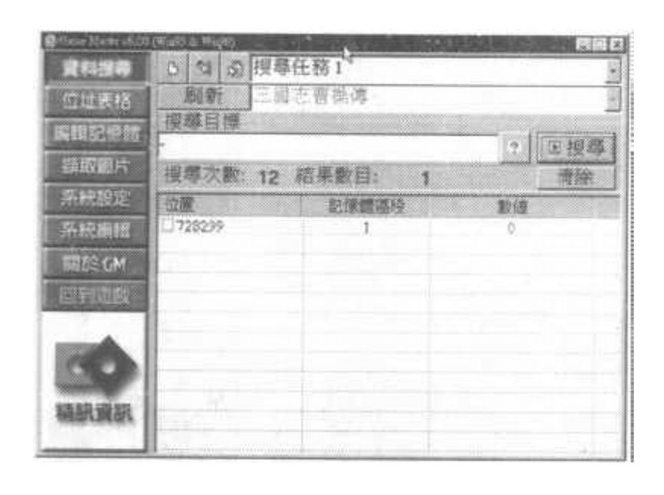
继续下一回合。

但是没有关系，因为每一次储存回合数的地址应该会是同一个地址，等到下一个战场仍然可以继续分析；于是我们继续游戏，到下一个战场。



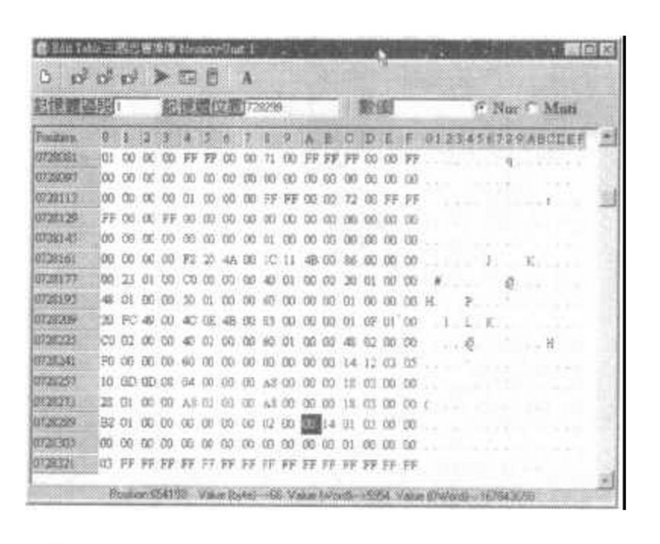
下次战役开始时回合重新计算。

此时的回合数已变为 1，所以回 GM 输入时是输入 1。



继续刚刚未完成的搜寻任务。

我们发现所搜寻到的地址只剩下一个，而这个可能就是回合数资料的地址；于是我们进 UE 编辑内存，可以发现它现在的数值是 00 而此时的回合数是 1。



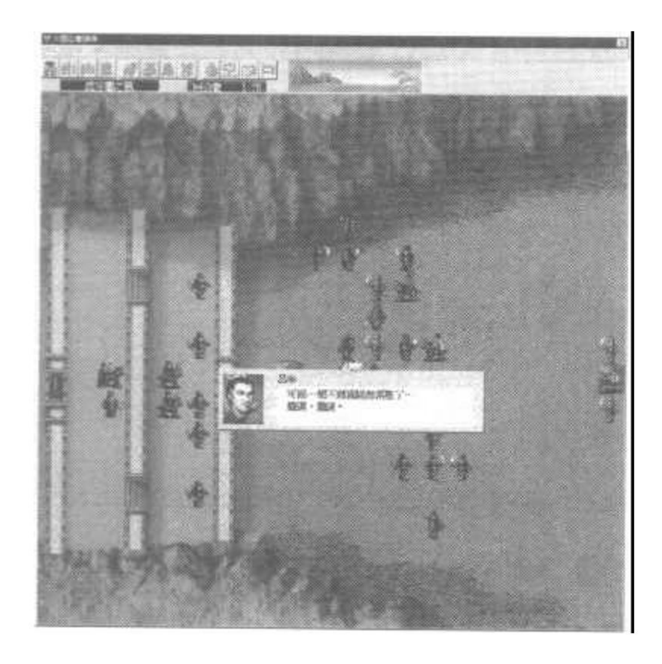
观察内存中记录回合数的位置。

我们可以再进行一个回合，再回来观察这个地址资料的变化；当回合数 2 时，这个地址的资料是 01，它的数值加 1 刚好就是回合数，难怪我们刚刚直接搜寻回合数时会找不到资料了。

我们将这个地址的资料锁定在 00，这表示每次都是第一回合，如此无论经过了几回合都是在第一回合了。



将回合数内存位置锁定。



锁定后回合数不会再增加。

在第一回合时就将吕布打败了；眼尖的读者是否已经发现 728299 的左边 728300 的值刚好是 20(14)，也就是最大的回合数，如果玩家觉得 20 回合太长不够挑战性也可以将这个值设小一点。

2-6 结语

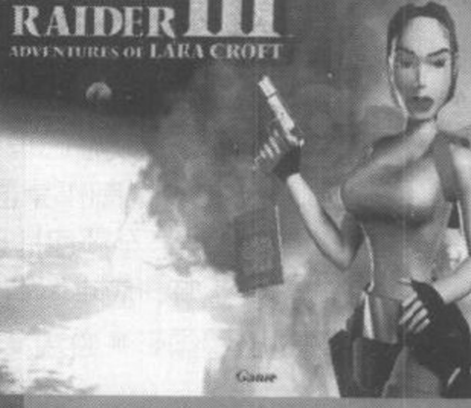
无论喜欢玩何种游戏，如果玩到一半就 Game Over 一定令人沮丧，因此有了游戏修改，在这里我们将各种游戏的修改汇集在一起，告知修改的原则与方法，只要循着方向走，游戏修改真的很容易，管他是什么游戏通通给他改一改。

第三章

制作独特的屏幕保护









小奇是常常和豆子一起玩 Game 的死党，对于影像处理和电脑音乐也很有兴趣。最近不但以【太空战士Ⅶ】的照片制做了开/关机画面，还有桌面、背景音乐及屏幕保护程序，看得豆子蠢蠢欲动，也想把自己最喜爱的【古墓丽影Ⅲ】游戏音乐和游戏破关画面制作成开/关机画面、桌面、背景音乐及屏幕保护程序。于是又找上小华，希望能请小华帮忙，完成他的心愿。小华又该如何帮助豆子呢？

3-1 准备工作

其实想要自制屏幕保护程序与桌面一点都不难，因为现在已有许多工具软件是让人简单、快速地制作桌面及屏幕保护程序的，有些软件甚至还包括了开机、关机画面、鼠标指针…等，应有尽有，管他是太空战士Ⅶ还是古墓丽影Ⅲ通通没问题。

虽说如此，但是制作起来仍需要一定的步骤，在各个步骤中需利用不同的程序来制作，一步一步地完成，最后一个最具个性化的屏幕保护程序就这样大功告成。

在正式开始制作屏幕保护程序之前，需要先准备：

1. 游戏画面的收集。

2. 游戏音效/配乐的收集。

3. 工具软件的挑选。

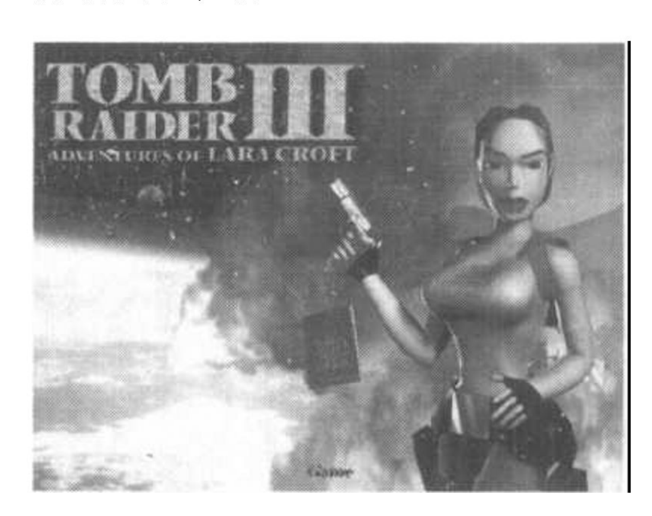
有了这些工作上的要件，离工作完成又近了一步。想要知道屏幕保护程序是如何制作完成的，快往下看喔！

3-2 如何抓取游戏精彩画面

相信大家都曾经有被某游戏画面吸引的经验，因此会多花一点时间玩游戏，希望可以看到令人震撼不已的游戏破关画面。

但是，这只能在有空的时候才能做，如果是平常上课、上班必须使用电脑，无法玩游戏，那么就没办法看到这些游戏的精彩画面吗？而且，如果一次喜欢好几个不同的游戏，那可怎么办？

此时，就可以先将游戏的画面全部收集起来，制作成桌面或是屏幕保护程序。如此一来，可以时时刻刻在电脑上见到自己喜爱的游戏画面，发现新的画面还可以加进来，非常方便。但是，游戏的画面要怎样才可以抓得下来呢？



古墓丽影中的劳拉是许多游戏玩家心目中的偶像。

如何抓取精彩的游戏画面呢？一般有四种方式。

第一种是最简单的方法——使用 Print Screen 按键抓图。在目前 Windows 操作系统的环境之下，按下 Print Screen 会将目前屏幕的影像存进剪贴板中。

利用这种方法，游戏玩家可以轻易将游戏画面抓取下来。但是一次只可以抓一张，除非玩家可以在游戏进行中，可切换到剪贴板中将画面存档。

否则，要是遇到无法正常切换的游戏时（如：风云），每次进行游戏时，只有一次抓图的机会，要是抓到的影像不是自己想要的，那不就太可惜了。



风云无法中途切换至其他程序。

第二种方法是使用抓图软件抓图。一般抓图软件都提供有连续抓图及直接储存成文件的功能。

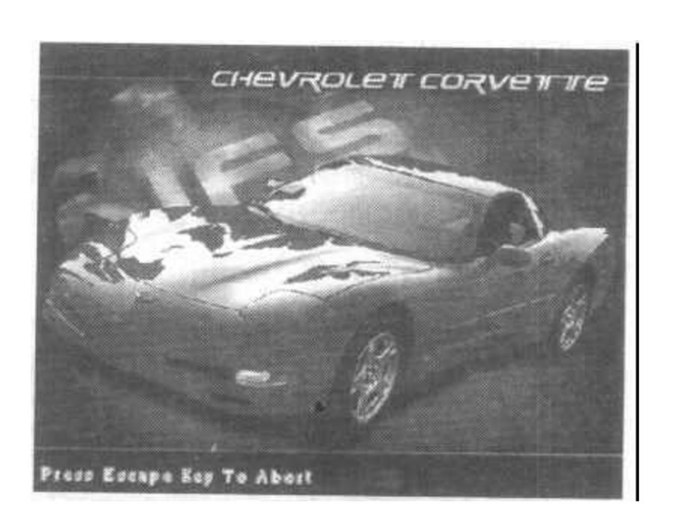
使用这种方法，游戏玩家可以在游戏进行中，利用热键（在软件中可以设置）连续将游戏进行中的画面抓成图形文件。

不过，要是遇到会将键盘功能锁定的游戏（如：极品飞车 Ⅲ），这种方法就不见得可行了。除非在软件中，将抓图热键设置成鼠标按键或系统（组合）按键，或许还可以。



极品飞车 Ⅲ 已将键盘按键锁定。

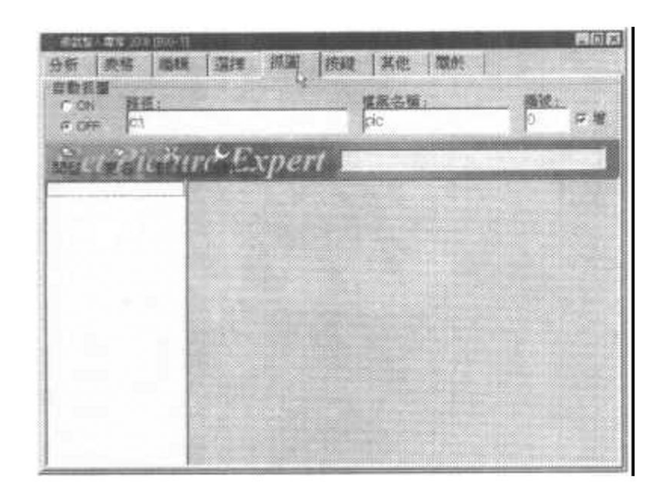
第三种方法是使用游戏提供的抓图功能。少数游戏本身提供有热键，帮助游戏玩家抓取喜爱的游戏画面（如：极品飞车 Ⅲ），放在剪贴板中。



极品飞车 Ⅲ 提供有抓图热键，帮助玩家抓取游戏中的精彩画面。

使用这种方法的好处是：保证一定可以抓得到游戏的画面；而缺点则与使用 PrintScreen 按键一样是：一次只能抓一张图，而且还有可能是错误的。

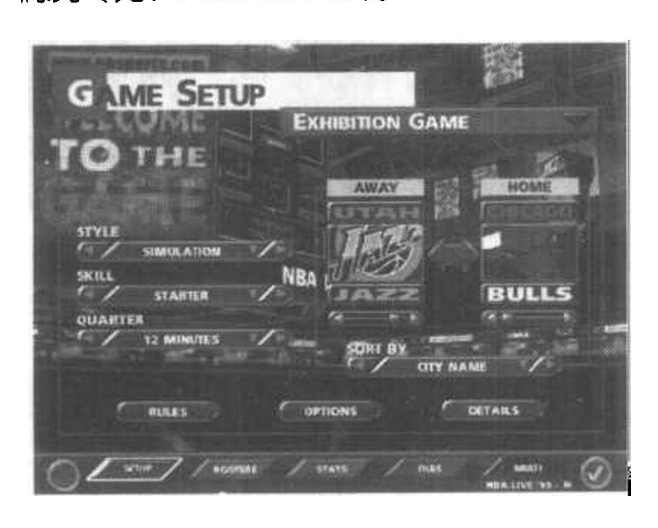
第四种方法是使用游戏修改工具的抓图功能。许多游戏修改工具也提供完整的抓图、存图功能（如：游戏修改至尊 2000）。



游戏修改至尊 2000 提供的抓图功能。

由于游戏修改工具拦截键盘按键的能力较其他程序强，使用这种方法抓图，并不会像一般抓图程序那样，常常会遇到键盘被游戏程序锁定，而无法以热键呼叫抓图的问题，应该可以正常抓图。

有些时候，游戏为保护其画面的版权或人物的肖像权，增加了一些防护措施，避免游戏玩家抓取画面，也会有抓图不正确的情况（如：NBA Live 99）。



NBA Live 99 的开场动画就不易抓取。



想将 NBA Live 99 精彩的开场动画抓取下来，但却只能抓到 EA Sport 的 Logo，应是为保护 NBA 球员的肖像权所致。

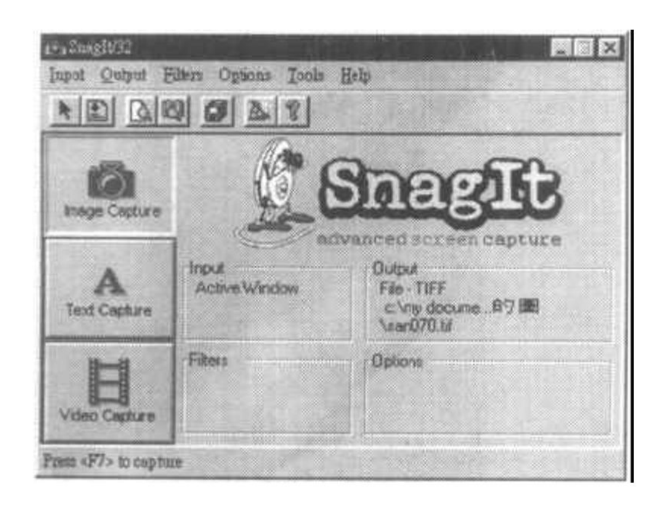
在此介绍二套软件提供玩家在抓图时选择，一套为 Snagit，另一套为游戏修改至尊 2000 (FPE 2000)。

前者是一个 Shareware 的抓图软件，提供多种不同的输入、输出方式；后者则可以抓取 DirectX 5.0 以上的游戏画面。由于二个软件的特色稍有不同，因此，玩家在抓图前可先了解一下游戏本身的类型，再依特性挑选适用的工具软件。

3-2-1 Snagit

这是一套使用方式简单而功能齐全的一套抓图软件，目前发展到 4.3.6 版（1999 年 12 月），Snagit 的下载网址是 http://www.techsmith.com/，有 shareware 版可供下载，但只能使用 45 天。





Snagit 主画面。



Snagit 网站可下载试用版。

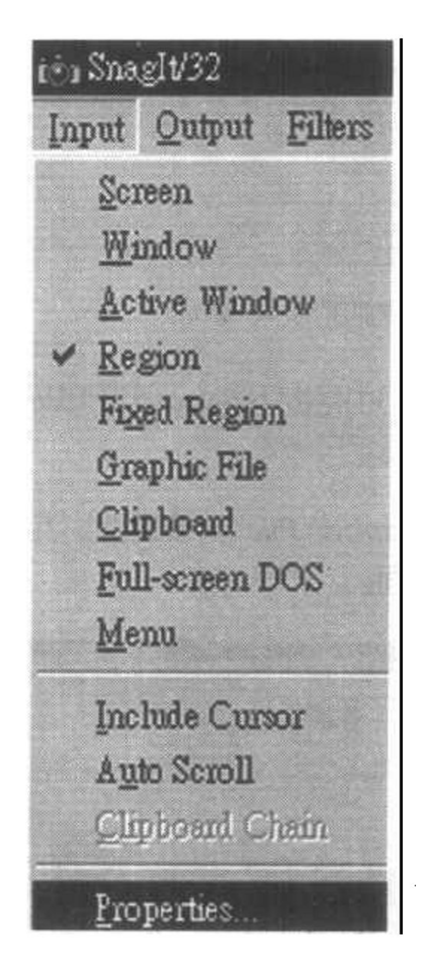
要抓图时首先要确定要抓的图案在哪里，是要抓整个屏幕还是一个窗口，即所谓的输入。

其次抓到了图，这一张图要怎么处理，是将它显示于屏幕、存成文件还是用打印机打出，即所谓的输出。

最后，当我们确定好了输入和输出之后，要怎么通知抓图软件，使它知道我们要抓图了，即所谓的抓图热键。

一、输入(Input)

Snagit 4.3.6 版目前提供的输入方式如下图。



Snagit 提供多种输入来源。

Screen 为抓取整个屏幕的画面。

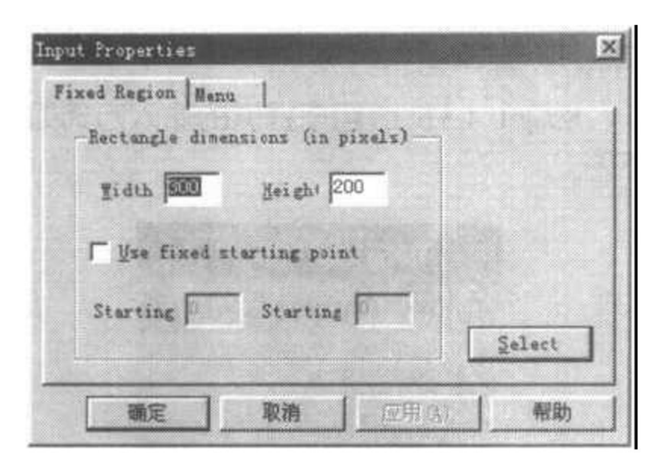
Window 为动态选取自己要的窗口。当我们要抓画面时，可以移动鼠标来选择我们要的窗口。

Active Window 为抓取目前我们所点选的窗口（工作窗口）。

Region 为自己用鼠标左键来拉框框住我们想要抓取的范围。

Fixed Region 为设置抓取固定的范围，而范围可以从 Properties 中设置。

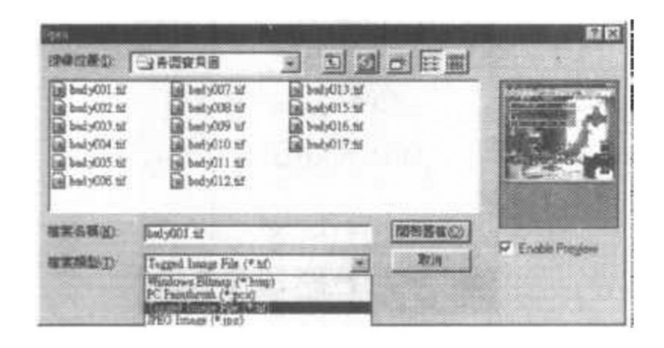




设置抓图尺寸、范围。

我们也可按下 Select 来用鼠标设置所要抓取的固定范围。

Graphic File 为读取图形文件当做要抓的画面。



选择欲抓取的图形文件。

Clipboard 为将 Windows 的剪贴板的内容当作来源（如果剪贴板的内容为文字，同样地会被当成图形来处理。

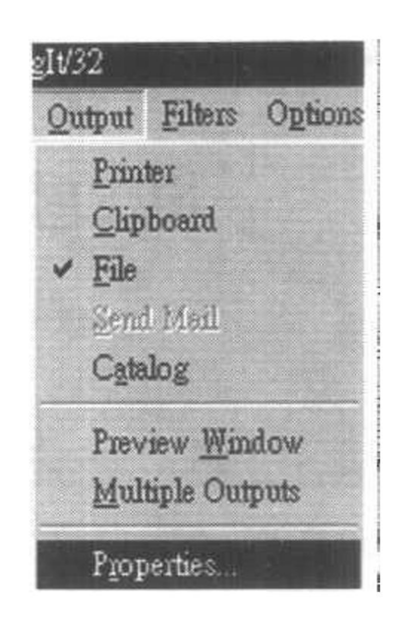
Windows的剪貼簿的內容當作來源

将剪贴板内的文字，抓成图形。

Full-sccreen DOS 为抓取必须于 Dos 模式下执行的游戏。

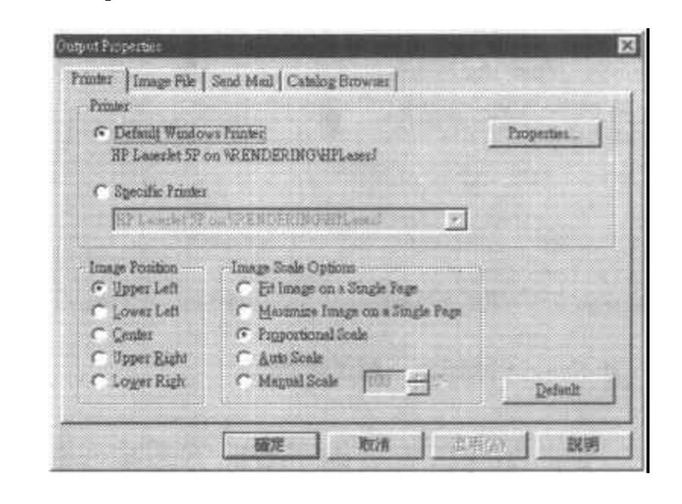
二、输出(Output)

目前提供的输出方式如下图所示。



Snagit 提供的输出方式。

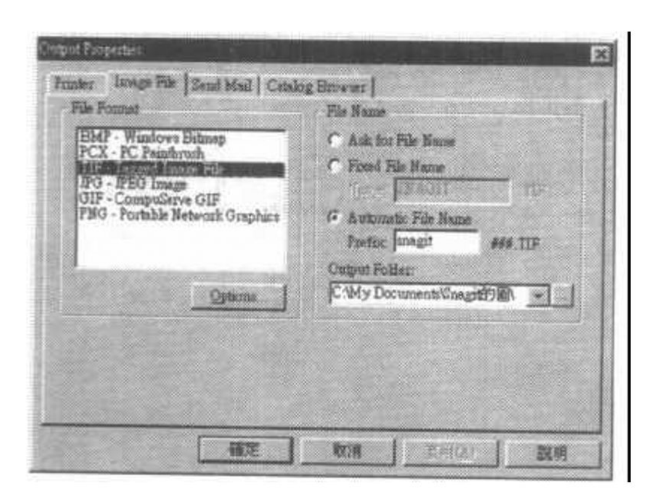
Print 为将所抓取的图形输出至打印机打印。



设置打印机画面。

Clipboard 为将所抓取的图形输出至 Windows 的剪贴板。

File 为将所抓取的图形输出至文件。在这我们可以选择所要储存的文件格式、颜色格式，也有固定储存文件名以及自动连续储存的功能。



设置存档功能。

Preview 为将所抓取的画面于 snagit 做预览。

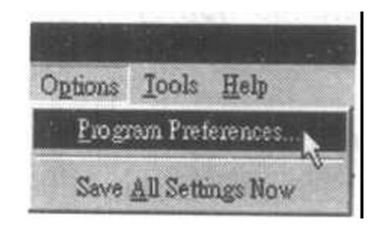


Snagit 预览窗口。

而打印机(Printer)的设置和文件(File)的设置在 Properties 选项中。

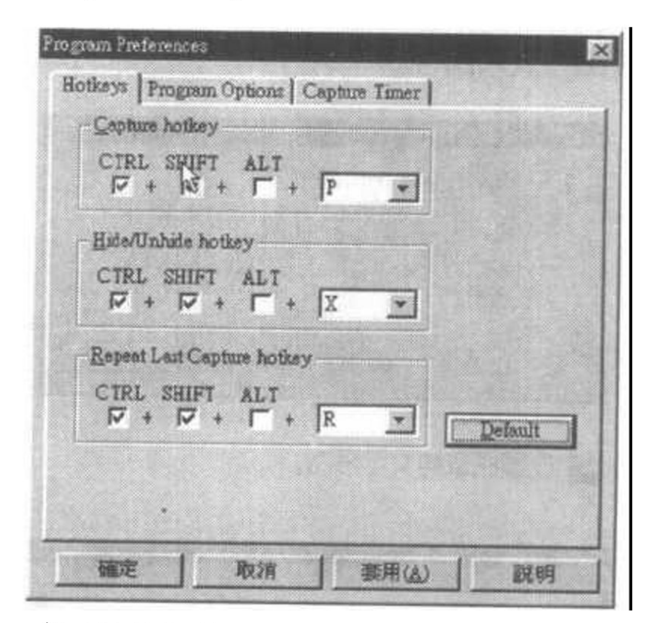
三、抓图热键(hotkey)

启动 snagit 的热键设置在 Program preferences。所谓的热键即为当我们按下这个特定的按键后，snagit 便会开始从我们所指定的输入装置将画面撷取下来（如整个屏幕），并且输出至我们所指定的输出装置（如存成文件）。



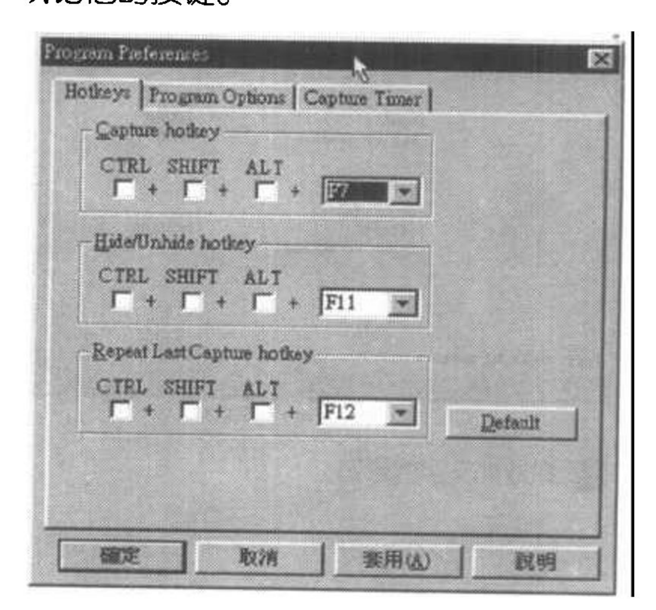
设置 Program Preference。

在此我们可以设置启动 snagit 的热键（Capture hotkey）。



设置抓图热键。

将启动热键改为自己觉得最方便使用或记忆的按键。



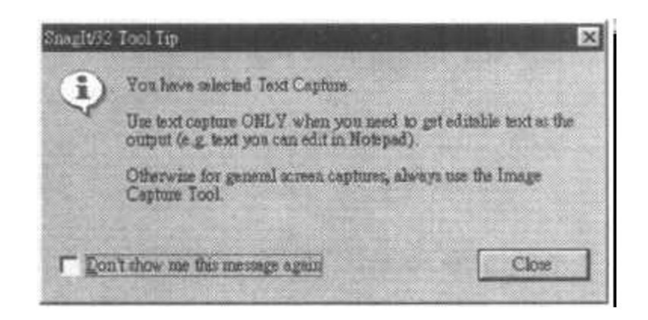
选定自己最适用的 HotKey。

Hide/Unhide hotkey 为隐藏或不隐藏 snagit 的热键。

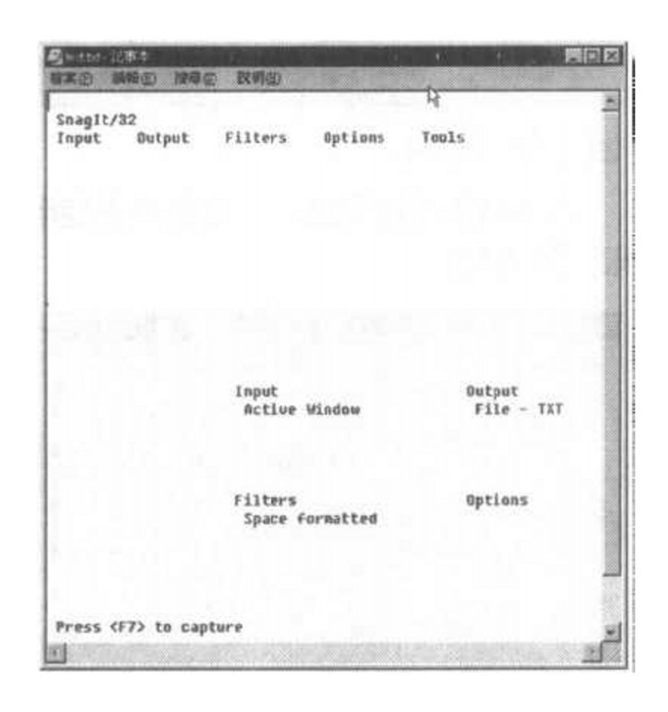
Repeat Last Capture hotkey 为重复最后一次抓图时动作的热键。

四、其它

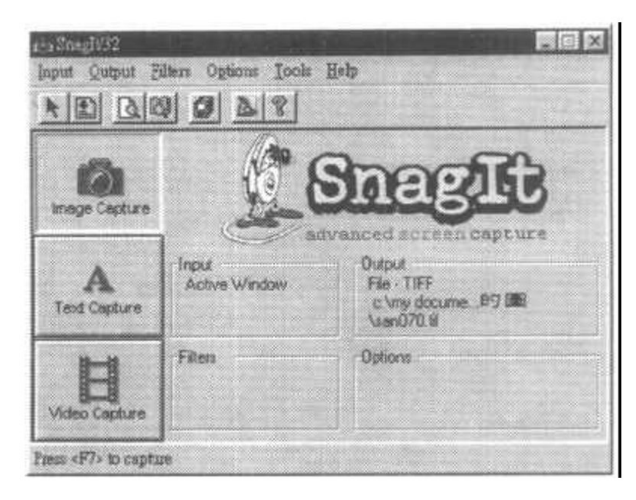
snagit 除了提供抓图（Image Capture）的功能之外，还提供了抓取文本（Text Capture）的功能，即将有文字的地方以文字的方式来储存。



设置抓取纯文字形态。

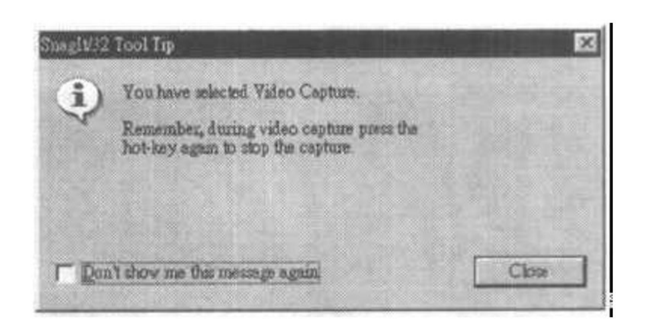


抓取纯文字的形态。



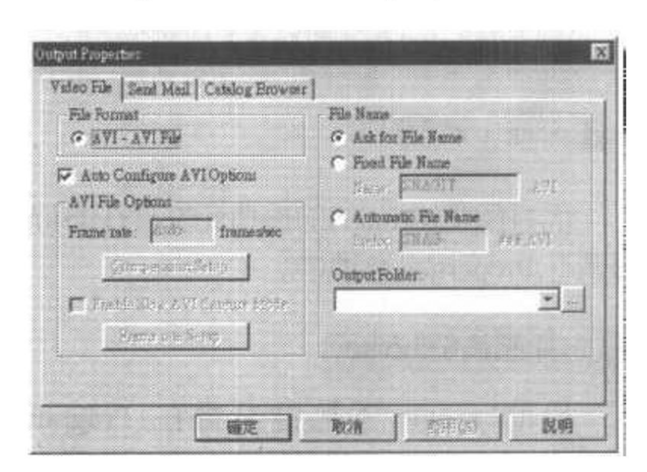
抓取图形的形态。

Video Capture，此功能可以将画面储存成影像文件 avi 的格式。



设置为 Video Capture。

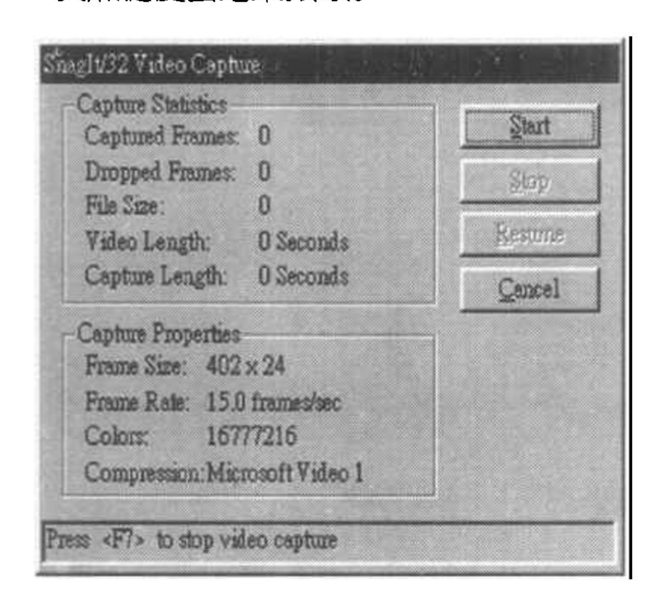
Image 的设置可以于 properties 设置。



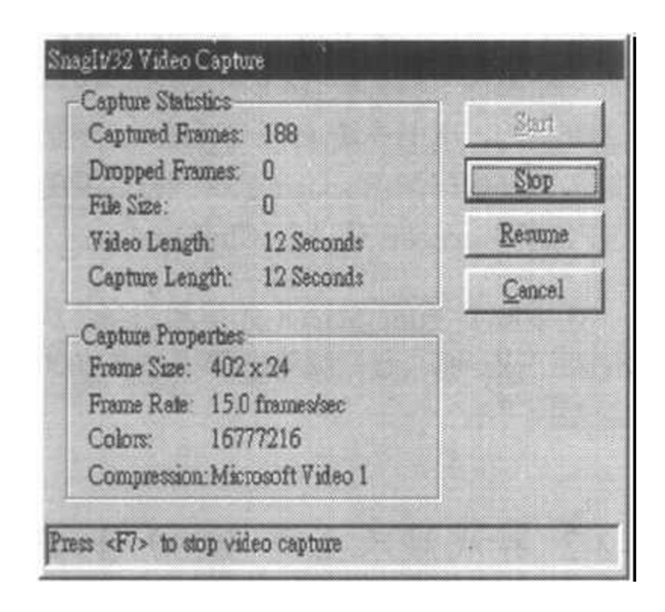
设置存档文件信息。

设置好输入和输出的基本设置后，当我们用热键启动时，会出现开始录制的画面，按下 start 后便开始对我们所设置的输

入进行画面的撷取。当我们要结束时，再按一次热键便会结束撷取。



开始录制画面影像。



停止录制。

如此便可产生一个动画文件。当我们要撷取某一动画的片段时，便可以用此功能。



录制完成的 avi 影像文件。

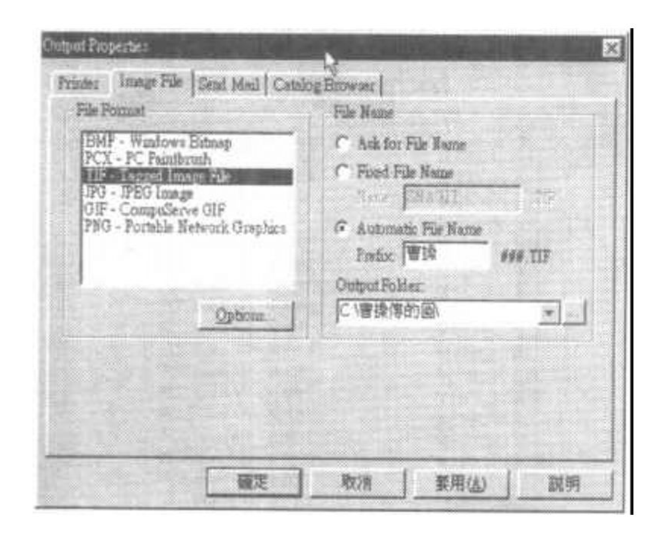
五、范列

当我们要抓游戏的图时，首先我们先执行 snagit，设置好我们要的输入、输出和热键之后便可进入游戏，准备抓取游戏画面。



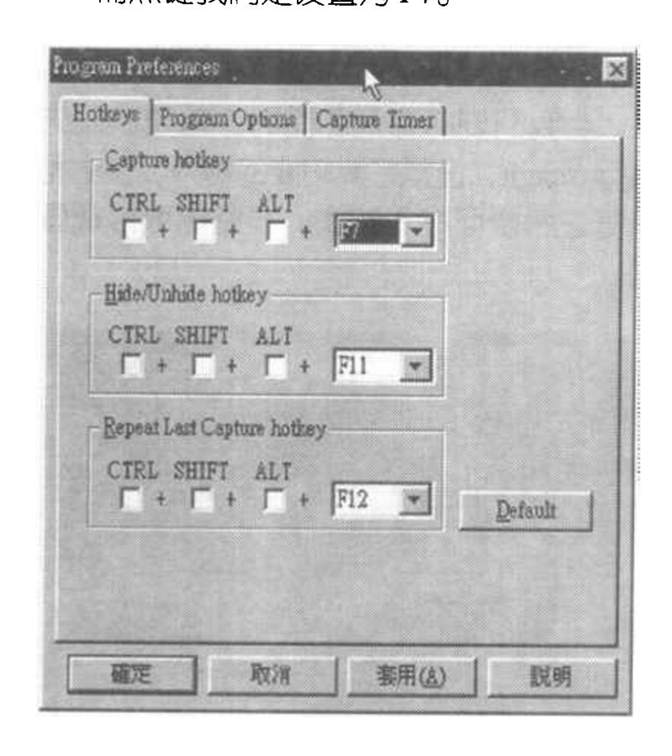
执行 Snagit 及游戏。

在这我们是想抓曹操传的图，由于要抓曹操传的整个画面所以我们在输入的地方选择 Active window，而输出是选择储存到文件，设置为自动储存为连续文件，并指定存档目录和文件名。



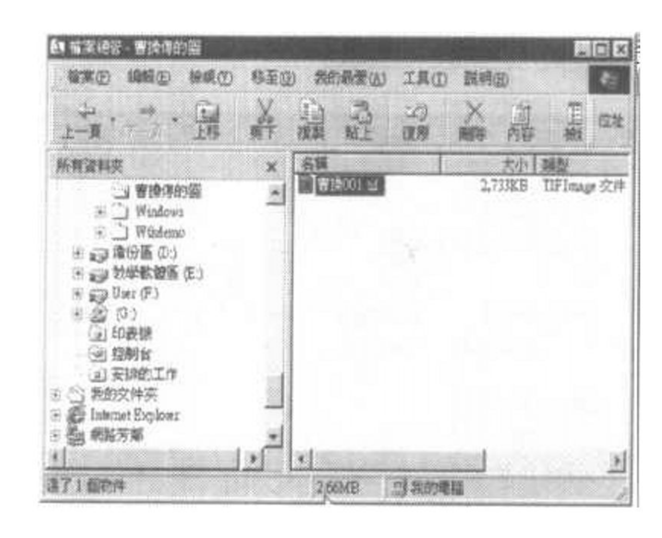
设置为自动存档。

而热键我们是设置为 F7。



热建设为 F7。

在游戏进行中当我们看到我们想要的图时便可按下 F7(热键)，此时 snagit 便会依照我们的设置将曹操传的窗口画面抓下，并依照我们所设置的目录及文件名储存。



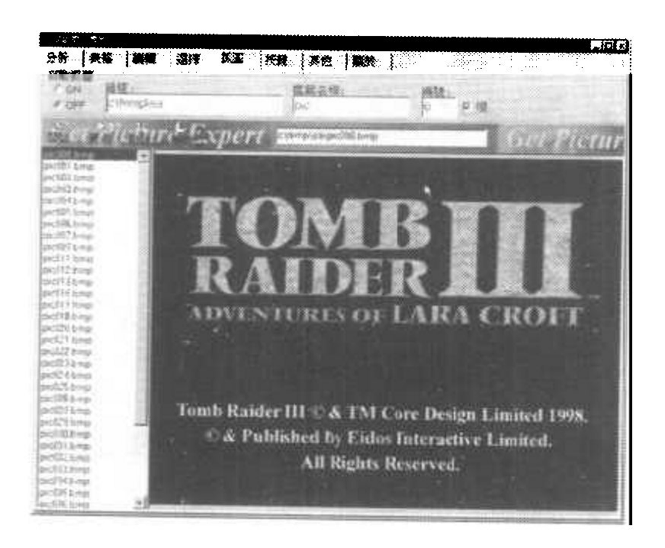
抓取下来的游戏图档。

在设置热键时，要尽量选择不会和游戏冲突的按键；由于许多游戏都会锁定按键，虽然我们按下了热键，但是 snagit 并没有被启动。所以并不会如我们预期地将我们想抓的画面抓下；如果我们还是很想抓这一个画面，可以考虑先按 Print Screen ，将画面抓入剪贴板再配合 snagit 选择自己想要的输出（此时 snagit 的输入为 Clipboard）。

如果按下 Print Screen 还是无法将游戏画面抓下来，那么我们就考虑要和 FPE 2000 一起使用了！

3-2-2 游戏修改至尊 2000 (FPE 2000)

游戏修改至尊 2000 (FPE 2000)不是一个专门的抓图软件，但是为什么会选择它呢? 因为它有能力抓下 DirectX 的图。由于近来的游戏大都支持 DirectX，而一般的抓图软件却又抓不下这一类的画面，所以当我们要抓支持 DirectX 游戏的图时，是可以考虑用它的。



游戏修改至尊 2000。

FPE 2000 在抓图方面提供了一些简单的设置，在「自动抓图」的 ON 和 OFF 表示是否要将抓图功能启动（FPE 2000 的画面输入只能是全屏幕，使用者是不能任意更改的）；而输出，可以输入要输出的目录、文件名称及连续文件名的编号（直接加在主文件名后面），以及是否会自动跳过文件编号相同的文件存档。

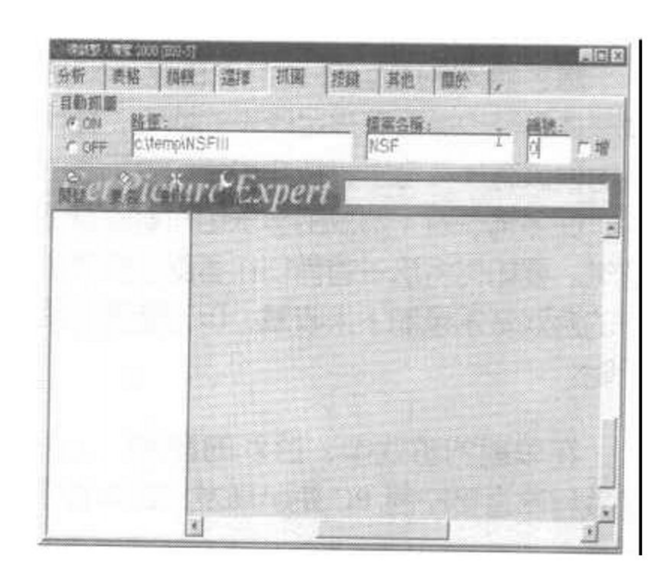
如果将“增”这个选项打勾，FPE 会自动跳过文件编号相同的文件存档，否则相同的文件名便会被覆盖；要注意的是输出的目录必须存在否则是会发生错误的。

在要抓图时只能用 FPE 2000 内定的热键 Print Screen，而抓到的图除了储存在文件之外，FPE 2000 在抓图选项的右边也有预览的窗口。

如果是以 MS-DOS 模式全屏幕执行的游戏，要抓图时必须把屏幕切换为窗口模式才能抓图。

以下便是我们用 FPE 抓下 NFS Ⅲ（极品飞车Ⅲ）的范例：

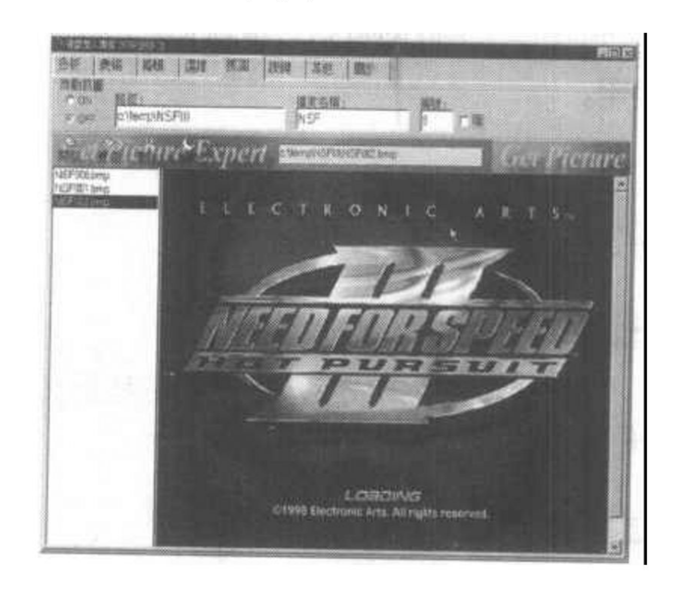
首先执行游戏修改至尊 2000，点选“抓图”，并于自动抓图中选择 ON，并设置路径、文件名及编号。



设置抓图功能。

设置好后便可进入游戏（NFS Ⅲ）。进入游戏后如果看到自己想要的图便可按下 Print Screen 将画面抓下。

退出游戏后，便可看到我们所抓的画面已经被抓下来了。



已抓下游戏画面。

3-3 如何录制游戏声音

除了游戏的画面外，游戏的配乐对游戏整体来说也扮演着举足轻重的地位，在什么时候该有什么音乐，往往也牵动着玩家的心，许多玩家对于游戏的音乐也有着特殊的感觉。要如何将这一首首创作者呕心沥血创作的游戏音乐录制下来收藏，以方便将来聆听呢？

在早期的游戏中，游戏的音效只是由游戏程序直接控制 PC 喇叭所发出的单音来组成。

声卡出现之后，开始增加了许多音效格式，如 WAVE 音效、MIDI 音效。

到现在，游戏多以光盘存放，游戏的音乐也改用 CD 音轨来存放。

其中 WAVE 音效、MIDI 音效本身已经是文件形式，直接就可以拿来使用，而 CD 音轨则需要专用的软件将其录制下来才可以使用。

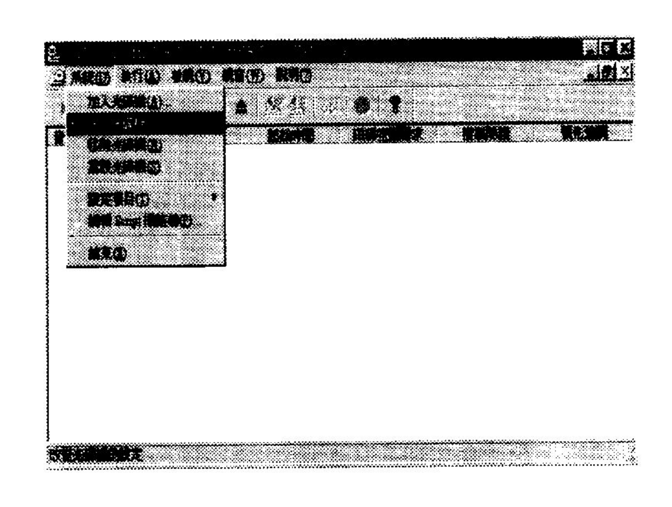
3-3-1 WinDAC

一、功能

把 CD 音轨转成 WAV 格式的音乐文件。

二、实作范例

打开 WinDAC 程序，设置你的光驱，请按 系统 → 设置光驱。



设置光驱。

请在磁盘机设置窗口内的一般设置的标签中，选择你的 CDROM 的格式，一般大多为 ATAPI。在复制的标签中，选择你要的复制模式，猛爆式的复制速度最快。



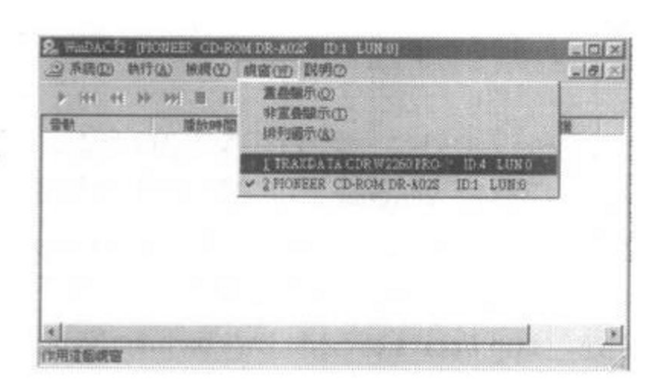
设置光驱型式

如果你用猛爆式复制所转出来的 WAV 有爆音，请使用正常模式或磁区同步模式，就可减少爆音，但复制速度会比较慢。



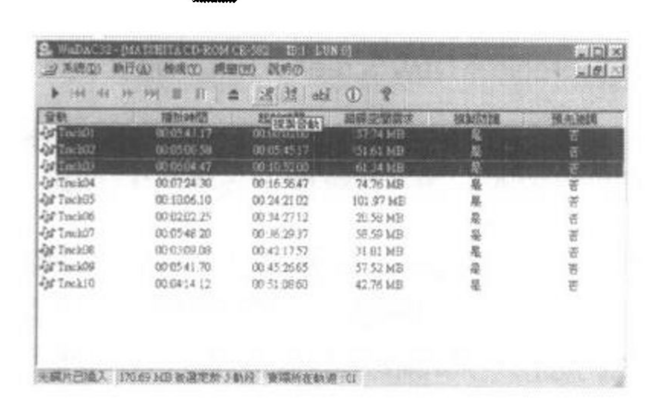
选择复制方式。

如果你有两台光驱的话，按标头栏的窗口选项，选择你的光驱。



选择光驱。

当你选完光驱后，再放入光盘片，就会出现光盘片的音轨内容。请选择你要的音轨，并按下 按键。

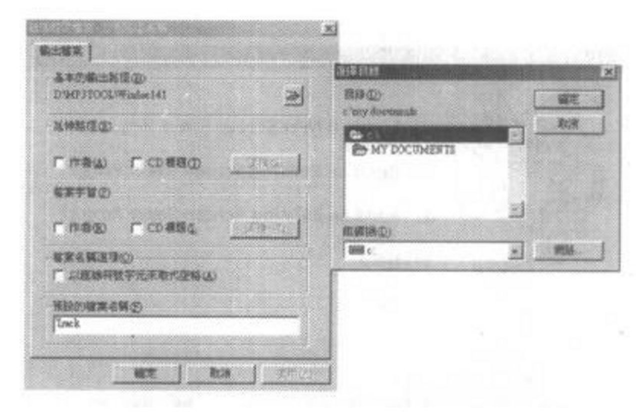


选择要复制的音轨。

按下 按键后，会出现要求输入文件名的窗口，可按窗口下面的变更钮，就可改变你要储存 WAV 文件的地方。



指定存档路径及文件名。



选择存档目录。

3-4 自制与众不同的屏幕保护

游戏画面准备好了吗？游戏音效录制完成了吗？OK！很好，接下来就要正式进入制作屏幕保护程序的动作了。

在此，介绍二套工具软件，保证你可以轻松、简单地完成使命。

第一套是 Stardust Screen Saver Toolkits，用来制作屏幕保护程序的一个简单又好用工具。

第二套是 Xtheme，用来管理布景主题的工具，可以同时管理不同组的屏幕保护程序，同时还可以制作开/关机画面、桌面以及音效控制。

3-4-1 Stardust Screen Saver Toolkits

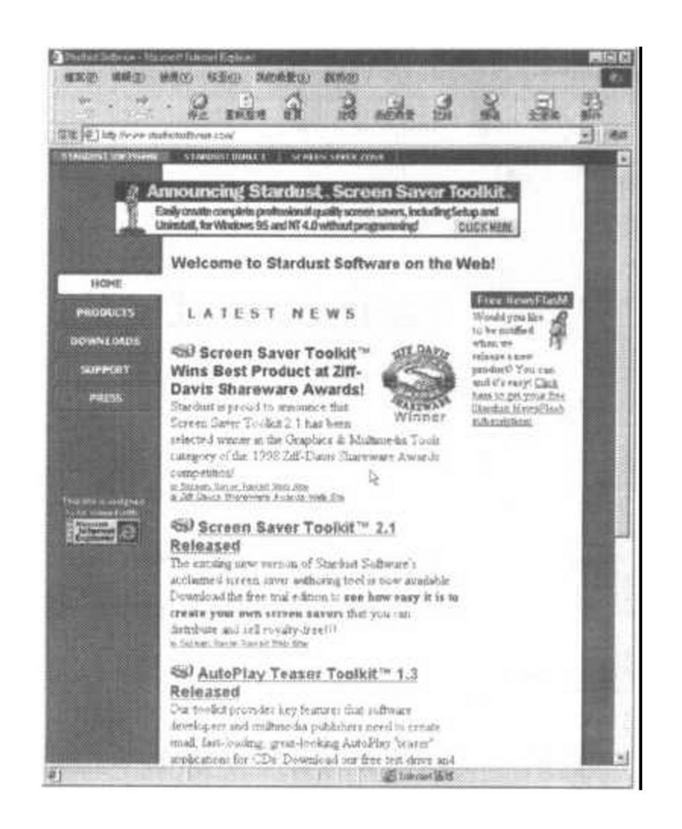
Stardust Screen Saver Toolkits 简介

这是一套使用简单的屏幕保护制作程序，只要依程序所安排的流程（精灵），依序选择想要加入的图片和音乐，就可以完成一套不错的屏幕保护程序，可以说是非常地方便。



Stardust Screen Saver Toolkits 画面。

该软件目前发展到 2.1 版，Stardust Screen Saver Toolkits 的下载网址是 http://www.stardustsoftware.com/ ，有 shareware 版可供下载，但只能使用 7 天。



Stardust Screen Saver Toolkits 网站，可下载 Share Ware 版。

另外这个软件已经有中文化的版本，中文化作者为 yangnan，中文转换文件下载处为 http://ccivs.cyc.edu.tw/~badman/yang/sst21te/Csst21te.exe，中文转换文件说明下载处 http://ccivs.cyc.edu.tw/~badman/yang/sst21te/Cst21te.txt。

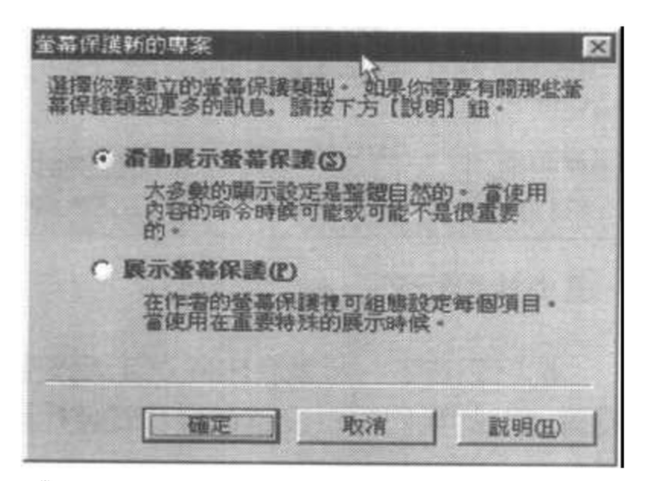
当我们进入程序后可以看到产生(Create)屏幕保护专案、打开(Open)旧有的专案和建立(Build)专案为可安装的屏幕保护程序的选项，以下便是对这三个选项的使用说明。

一、Create a New Screen Saver Project

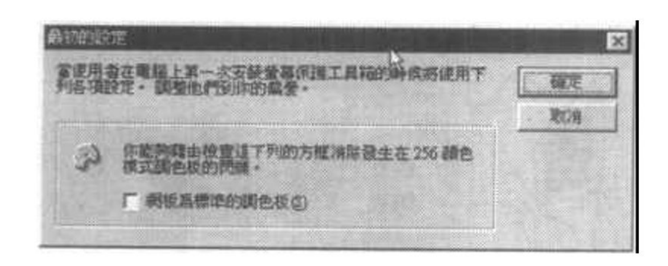
这是用于当我们要产生一个新的屏幕保护程序时，第一次就必须选择这个选项。

选择 Create 之后便会进入一个选择窗口，此时就开始要做一连串的选择。在这里我们选择“滑动展示屏幕保护”（和“展示屏幕保护”最大的差别在于“特征”的功能

少了背景音效，以及设置对话框中的“最初的设置”只要设置网板为标准的调色板的选项)。

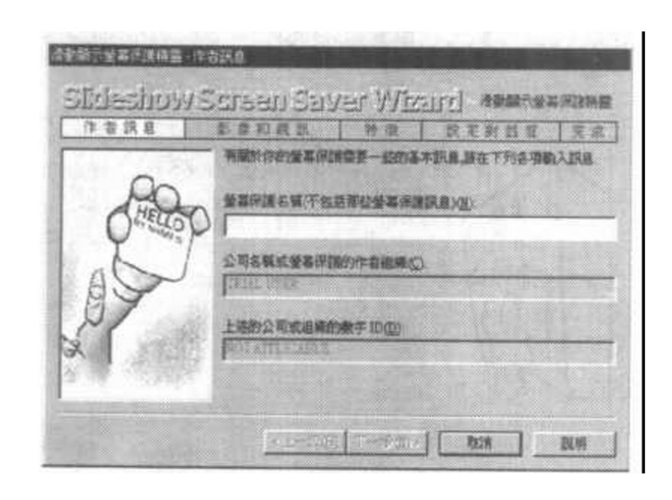


展示屏幕保护程序，在于「特征」的功能少了背景音效。

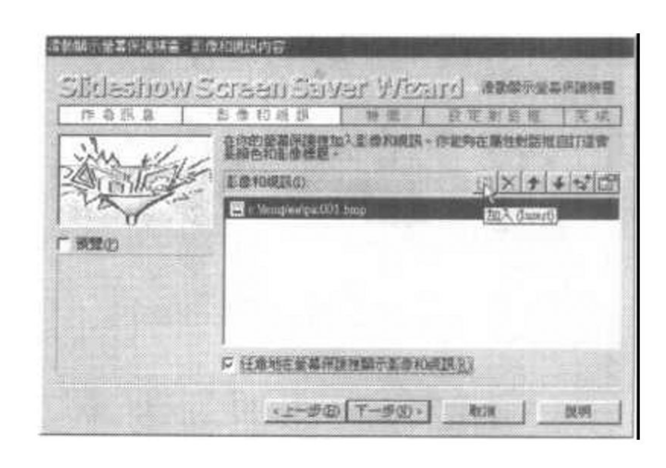


设置网板为标准的调色板。

此时会进入输入名称的窗口，输入所需要的这个屏幕保护的名称。如果不输入，将无法进行下一步，于是我们输入了 My NSF III 便可进入下一步。

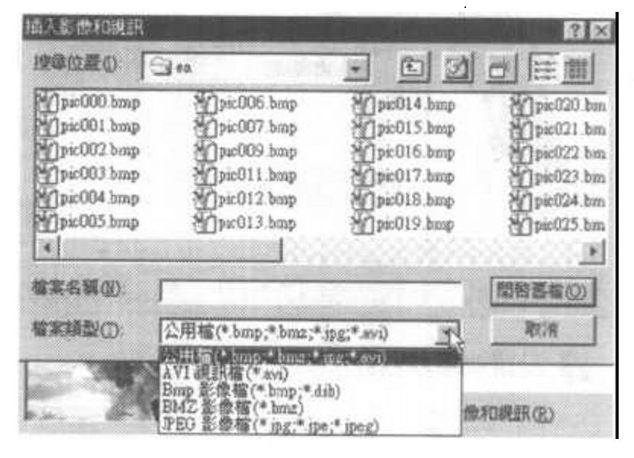


输入屏幕保护名称。



屏幕保护图形文件资料。

在这我们可以选择“加入”将图形文件或影像文件加入这个屏幕保护中。也可以对这些图形文件及影像文件进行编排；编排完成之后便可到下一步。如果想让我们的屏幕保护有背景音乐，可以将背景音效的选项打勾。



选择欲展示的影像文件。

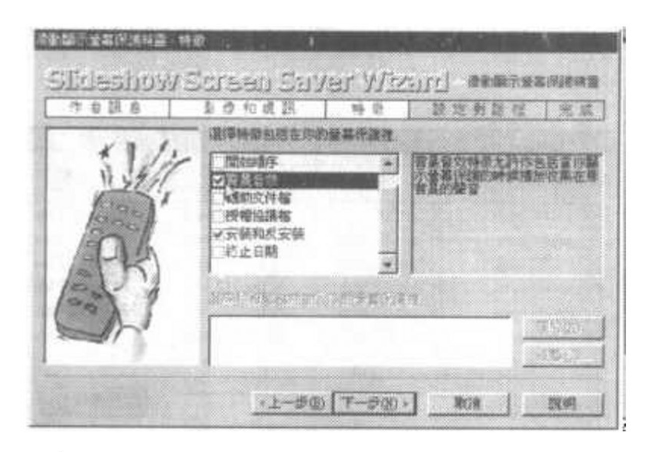


编排展示顺序。



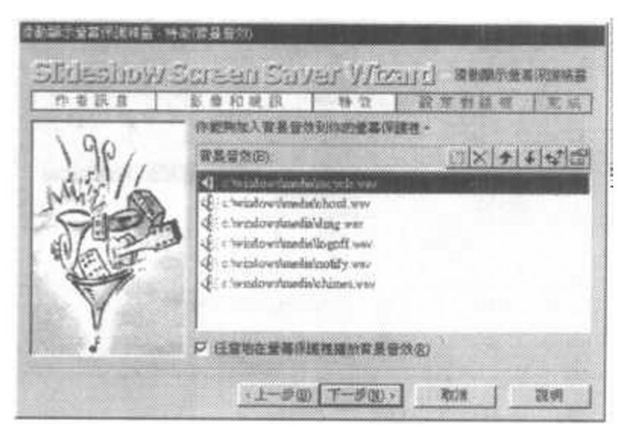
需要背景音乐，请特别设置。

其它的功能可以自己视需要来勾选，如果设置好了就按下一步，此时可能会因为上一步勾选不同而产生不同的窗口，而我们的勾选项目如下图所示。

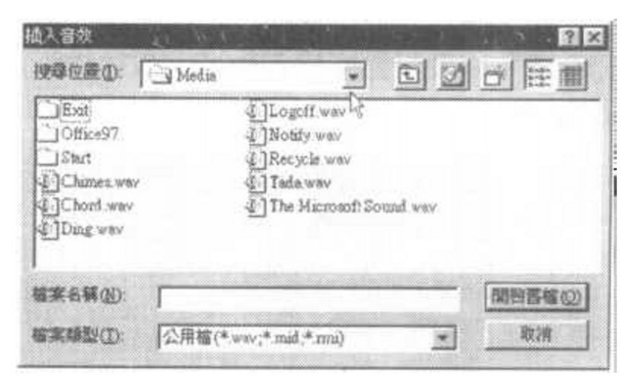


设置所需项目。

进入背景音效设置窗口，此时便可以选择我们的背景音效了，其编辑方式同文件的编辑，其音效的支持格式。



背景音效设置窗口。



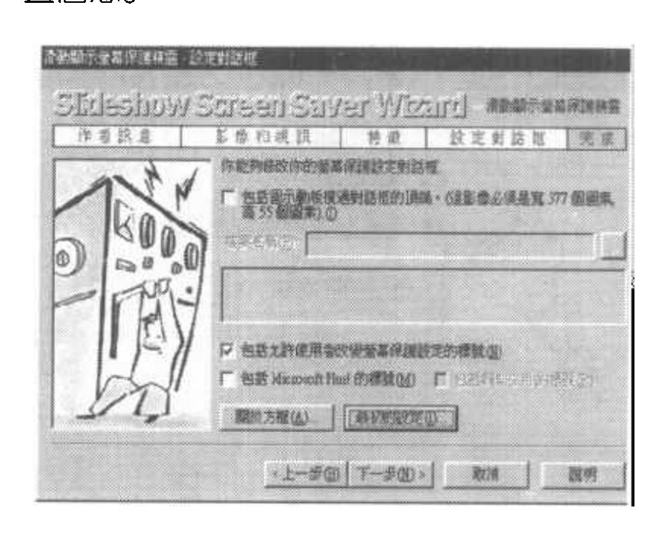
选择背景音效。

选好后按下一步就会出现安装/反安装设置，在此我们可以设置背景和安装标题栏。



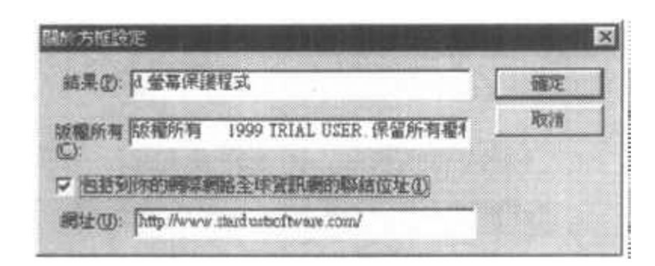
设置安装程序选项。

设置好后按下一步，出现屏幕保护设置信息。



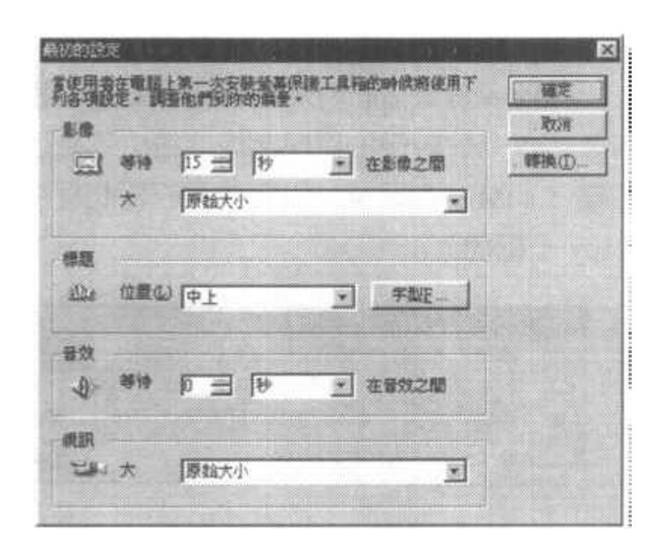
屏幕保护设置工具。

此时可以按下「关于」方框来输入自己的网址和版权所有。

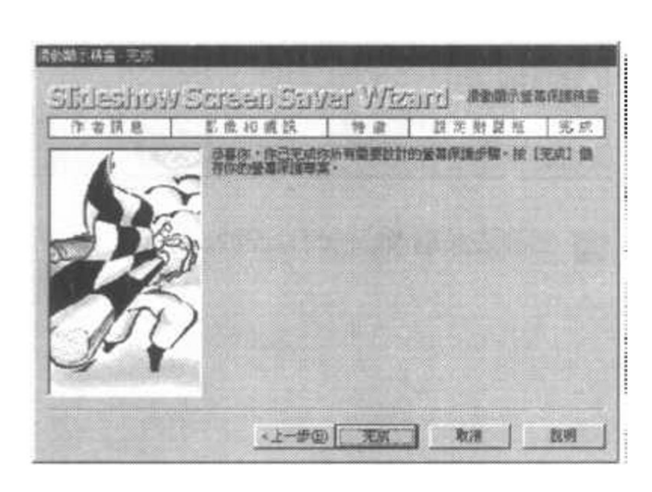


设置版权相关信息。

亦可按下最初的设置来设置使用者第一次安装时的各项设置，都设置好后便可按下一步选择完成。

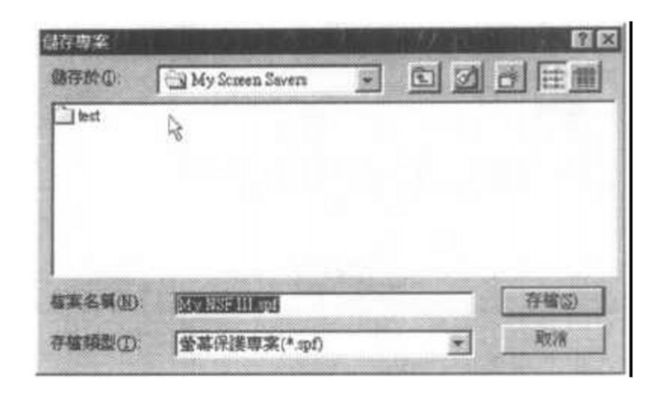


屏幕保护基本的设置项目。



完成屏幕保护的编辑动作。

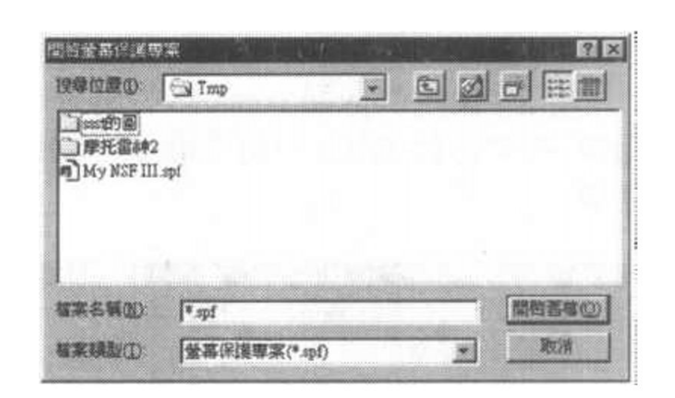
此时输入要储存的文件名便算是完成了 Create 的动作。



将编辑完成的屏幕保护存档。

二、Open an Existing Screen Saver Project

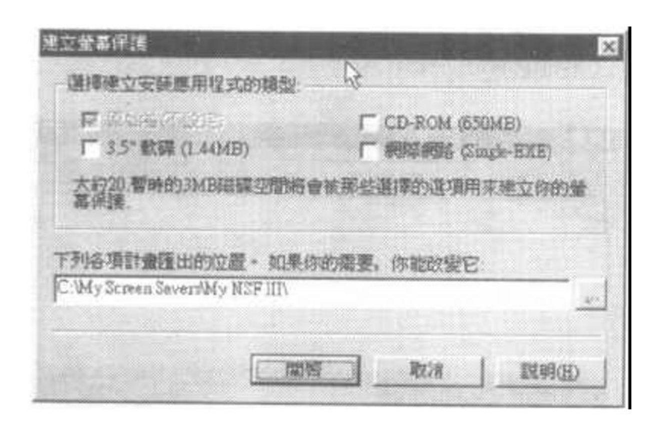
当我们 Create 好一个.spf 文件之后，如果觉得有最新得到的图要加进去，哪些设置要改呢？此时不用重新再 Create 一次，只要将之前所储存的.spf 文件打开即可编辑，载入后即为之前所编辑的专案。



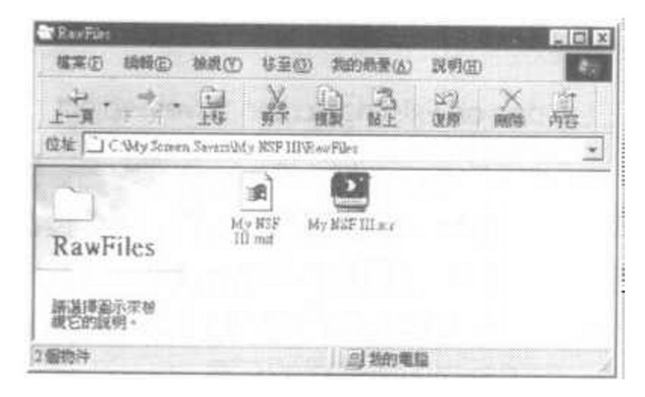
载入旧有的屏幕保护专案。

三、Build an Existing Screen Saver Project

当选取 Build 后，我们必须先载入一个我们之前所做好的 spf 文件，此时将会出现选择输出方式的窗口。设置好输出之后，选择打开便会在我们所指定的输出产生一个.scr 文件和一个.msf 文件。



选择输出方式。



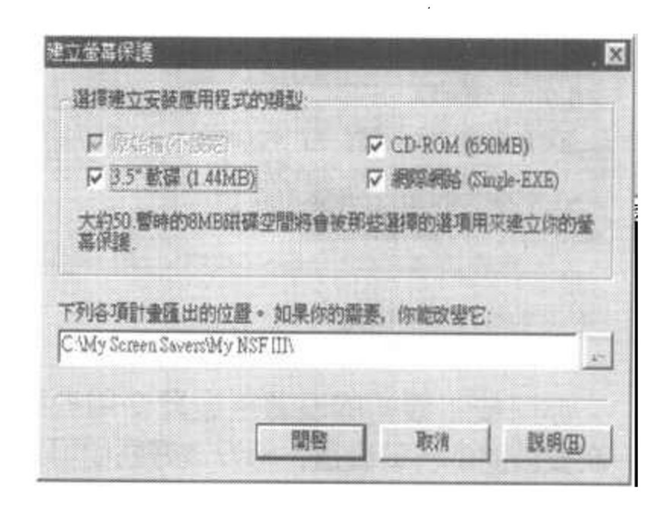
屏幕保护的基本文件。

将这个文件 Copy 至 Windows 的 System 目录下便可提供 Windows 的屏幕保护直接使用。



安装自制屏幕保护后的结果。

如果我们想将我们做好的屏幕保护提供给别人使用。

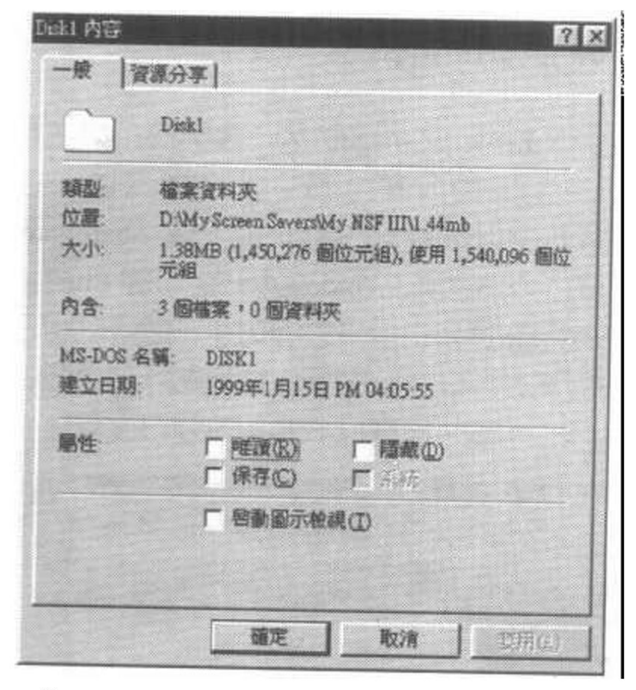


选择其他输出方式。

可以于载入.spf 后将 3.5"软盘勾选，表示要将这个屏幕保护程序制做成每个不超过容量 1.44MB 的目录，以方便我们将此程序 Copy 于磁盘上。



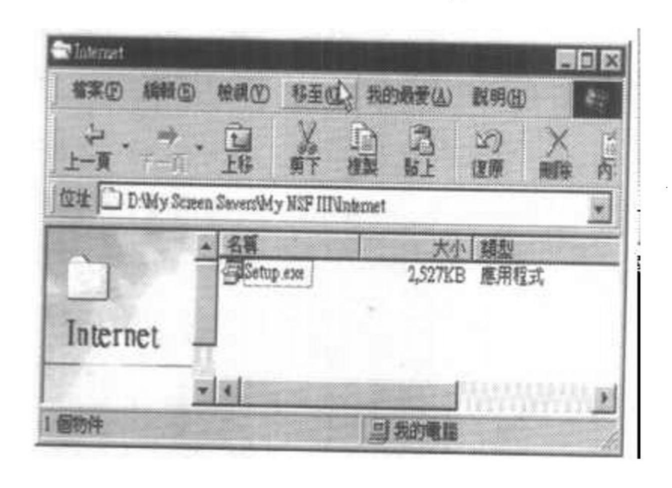
输出安装磁盘版的屏幕保护。



文件夹内容皆小于 1.44M，可放至于软盘中。

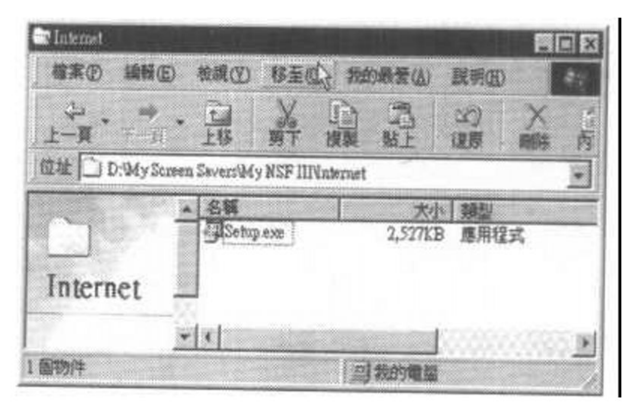
CD-ROM 则为将每个目录容量限制在 650MB，超过的将会自动产生于另一个目录下。

网际网路则是只产生一个自解压缩文件，以方便别人于网路上下载。

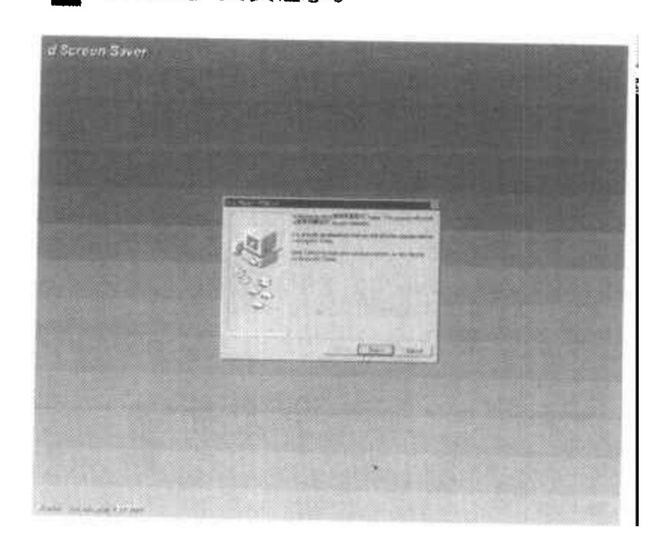


适用于网际网路流传的自解安装版。

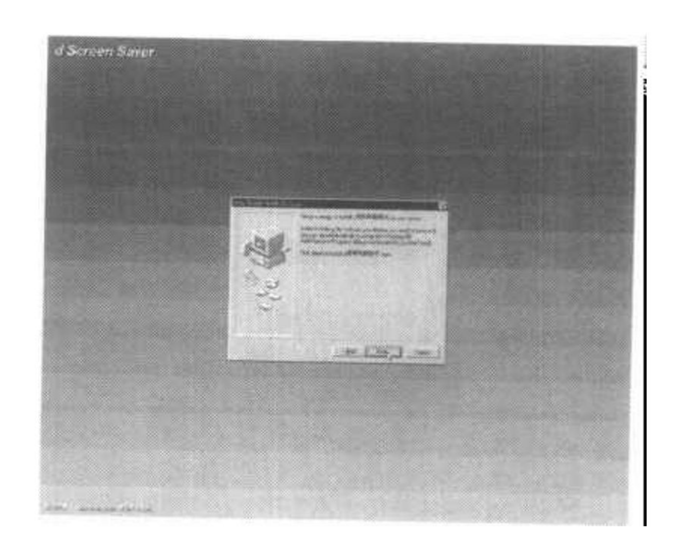
以下是我们安装网际网路的 setup 的过程，及安装完成后进入 windows 屏幕保护的设置画面。



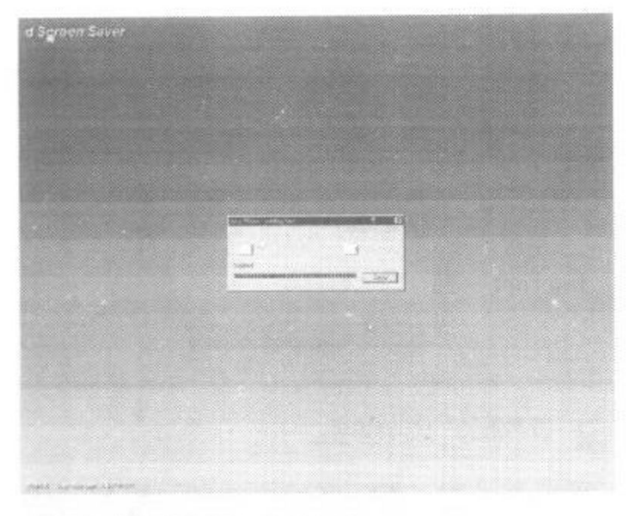
屏幕保护安装程序。



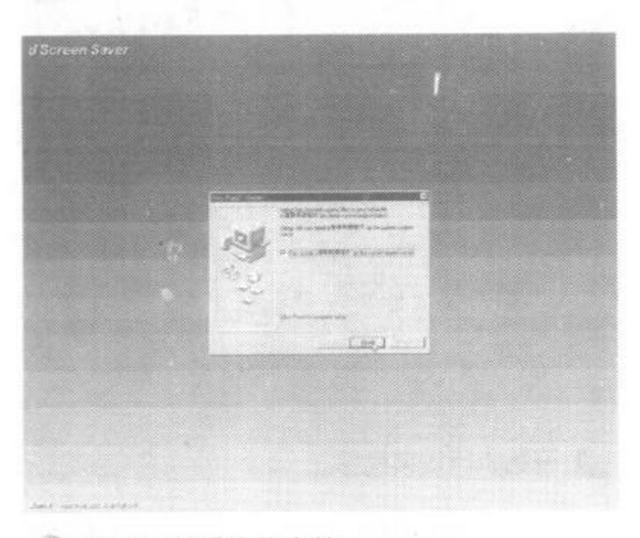
开始执行安装程序。



确定安装屏幕保护。



复制屏幕保护所需文件。



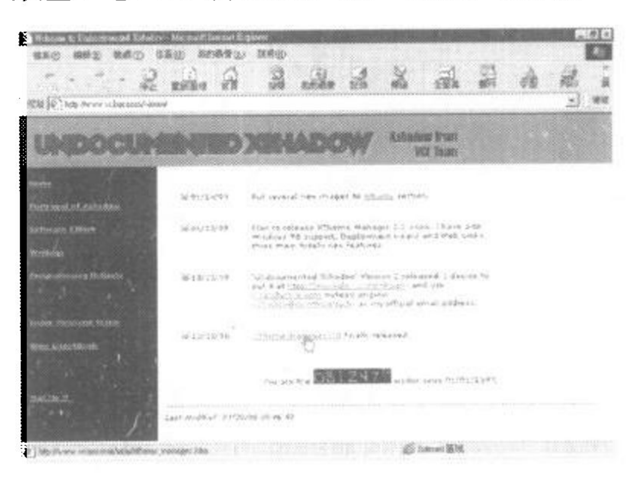
完成屏幕保护的安装。



Windows 中屏幕保护装置设置项目。

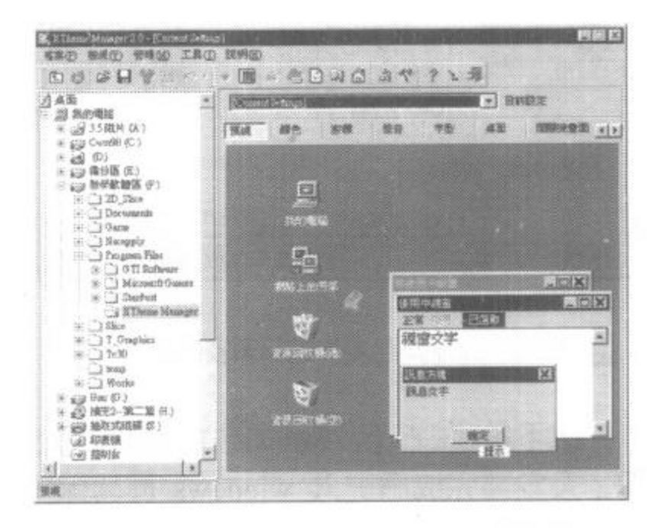
3-4-2 Xtheme

Xtheme Manager 是一套更换布景主题的工具程序，可以在 http://www.vclxx.com/~kuan 下载 Shareware 版本，功能类似 Windows95/98 中的 Plus!，还有动态更换布景主题的功能，您可以用它设置布景的声音、图标、鼠标指针、桌面、颜色、字型、屏幕保护及一般窗口设置。



XTheme Manager 作者网站，可下载 Share Ware 版。

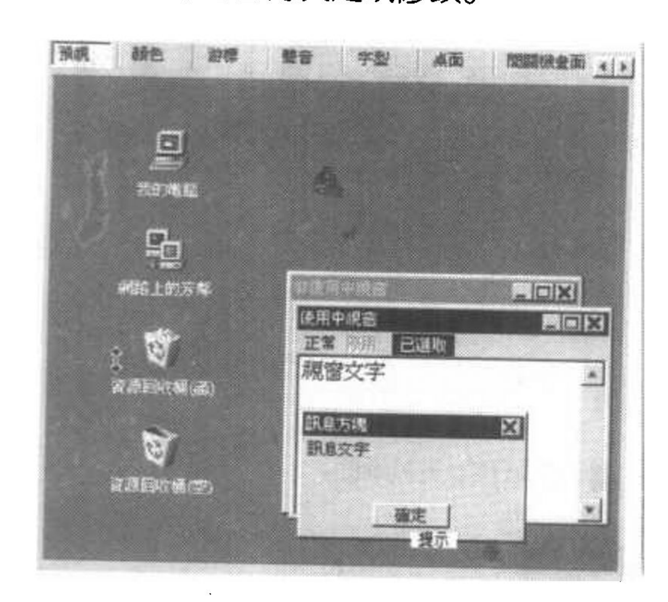
Xtheme Manager 的使用相当简单，只要在其选项下做一些设置，就可以出现意想不到的精彩结果，下面将各个功能做一介绍。



XTheme Manager 功能与MS Plus!类似。

预览

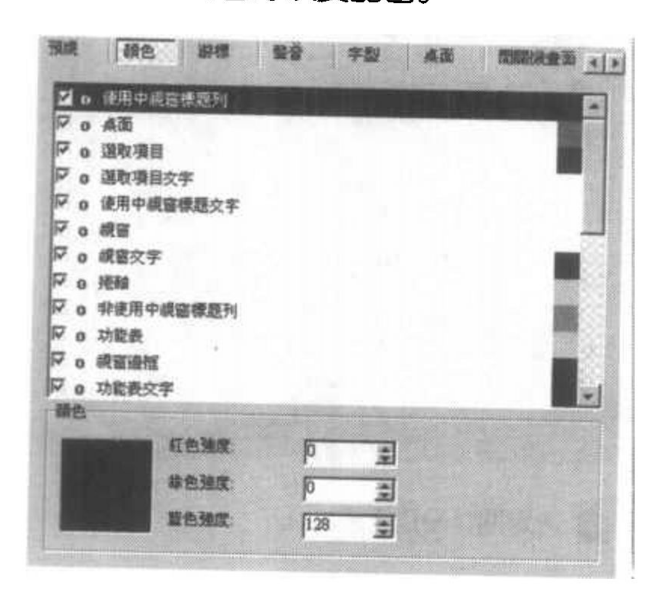
预先将设置后的结果显示在这儿，让您可以好好看看再决定或修改。



预览功能，可预览设置完成后的状况。

颜色

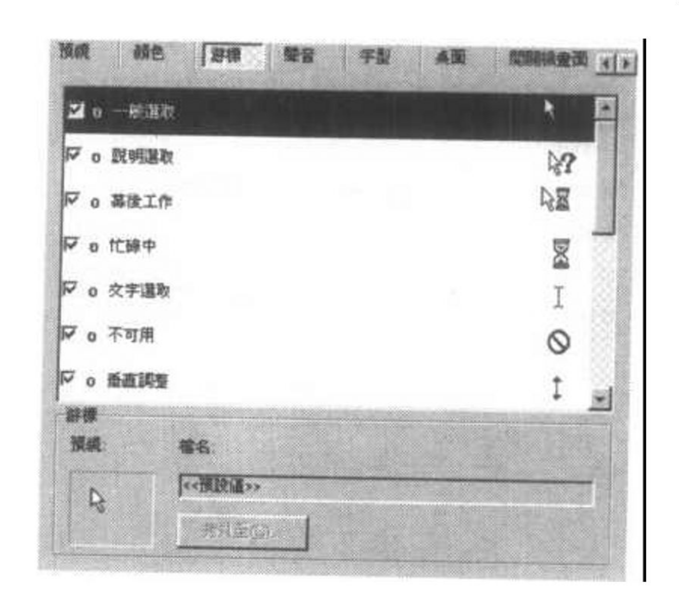
在这可设置 Windows 窗口的颜色，您可以随自己的喜好改变配色。



设置自己喜爱的窗口颜色。

指针

窗口系统中，鼠标指针是很重要的，在这儿您也可以自己选择更换。



更换不同的鼠标指针。

声音

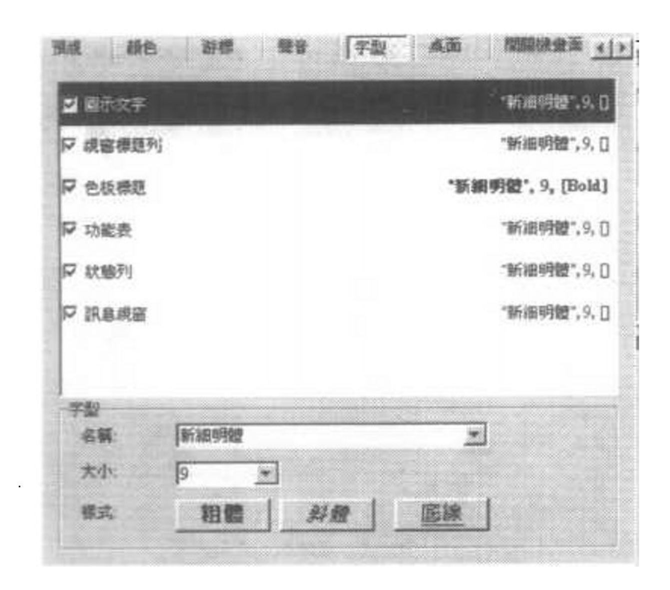
声音是设置系统事件发生时所要发出的声响，如：开机、关机、关闭窗口。可以选择游戏中较有特色的声音来替换，让游戏中的声音与画面相结合。



自定系统事件声音。

字型

字型设置是设置窗口界面中各部分在文字显示时的字型，如：标题、状态栏等。



变更窗口字形大小。

桌面

在这您可以换上喜爱的画面作为电脑的桌面，随时可以看着美美的游戏画面。



换上不同的桌面图标。

开/关机画面

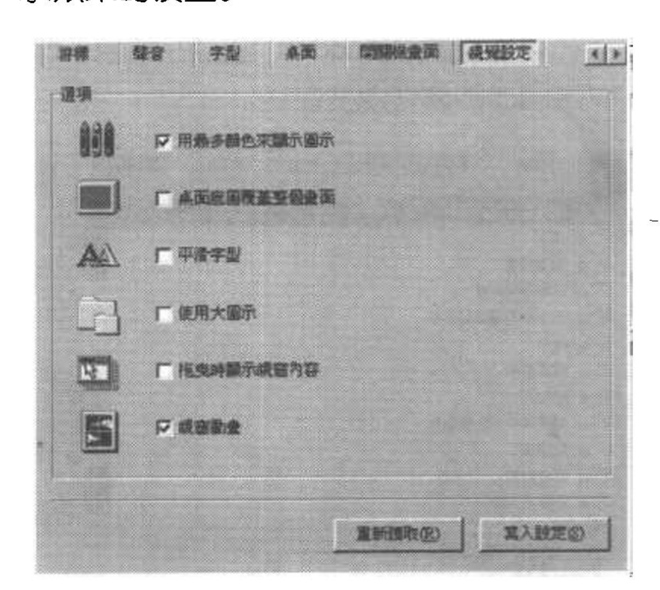
在这我们可以换上自己喜爱的游戏画面，无论开机还是关机都有与众不同的画面，增添工作乐趣。



更换开机/关机画面。

视觉设置

视觉设置其实是窗口显示的设置，其中包含颜色、显示字型、图形等所有有关显示效果的设置。



选定视觉设置需求。

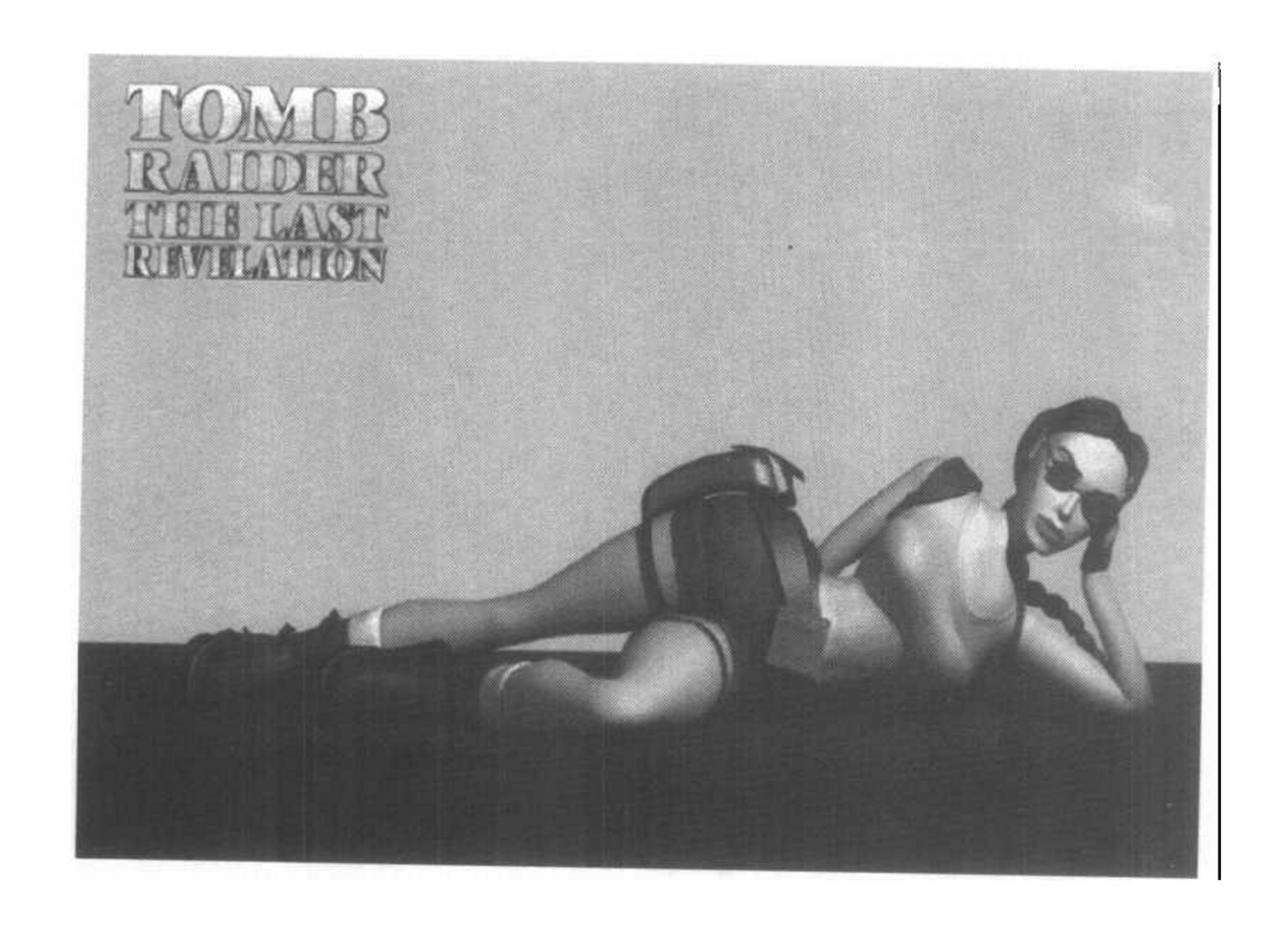
定时变换

如果您有许多布景主题，Xtheme 提供定时更换布景主题的功能，让你充分享受新鲜感，不用老是看到相同的画面。

3-5 结语

电脑有时给人冷冰冰的感觉，如果能够从开机、桌面、屏幕保护程序、鼠标指针，到关机画面都换上不同的图片，应该会使电脑看起来更具有生命力。

如果可以，甚至还可以从开机到最后的关机全部串起来，让他有个故事性应该也不错。当然，这之间如何搭配就看个人罗！这就是个性化，现在人喜欢有个性的东西，所以，全个性化的电脑布景主题设计也是不容错过，特别吧！他很简单喔，快快动手做吧！





第四章

挑战各地网络连线玩家



虎哥是豆子的头号朋友，常与豆子一起去唱歌、看电影，偶尔也会交流玩游戏的心得，平时最喜爱玩即时战略型游戏。最近因为互连网的盛行而更上一层楼，上互连网与世界各地的网友杀得昏天黑地。偏偏豆子对网络及连线一窍不通。所以只好请教小华，希望小华能帮助他架设网络连线，好让他也能上网跟虎哥及其他世界各地的网友厮杀一翻。小华该如何帮助他呢？

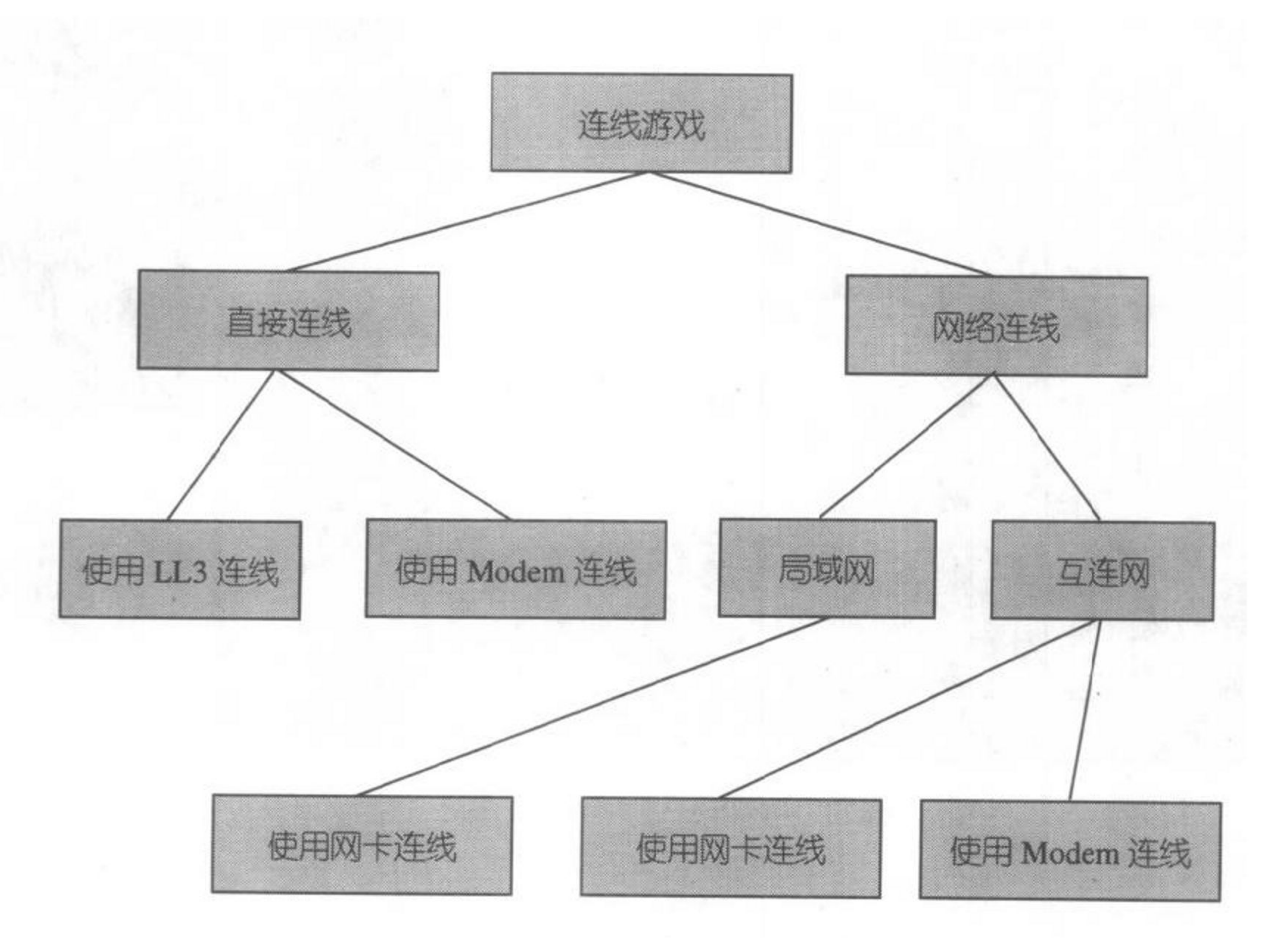
4-1 连线架设

连线游戏大致可分两类，一类是直接连线，另一类是采用网络连线。

直接连线是将两台电脑通过 Modem 或 LL3 线（Null Modem）连接，再利用游戏程序进行连线对打，是最简单的连线方式，不过一般只限于两人对战使用。

网络连线则将每台电脑分别连上网络，再通过网络通讯协议（IPX or TCP/IP）进行连线对打。

目前较常使用的网络连线可分为局域网及互连网，其所使用的硬件及软件程序皆有不同。局域网连线游戏使用 IPX 通讯协议，而互连网使用 TCP/IP 通讯协议，需安装通讯协议后才可以进行游戏。由以上分类看来，网络连线的动作较复杂，不过他所能提供的功能也较强，可支持达八人同时连线对打网络游戏。

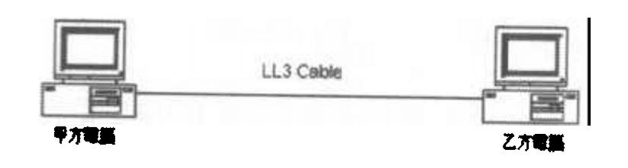


连线游戏分类

4-2 直接连线

直接连线的方式有两种：一种是用 LL3 Cable（直接电缆线）直接连接，另一种是用调制解调器进行连线。

4-2-1 LL3 Cable (null modem)



LL3 连线示意图。

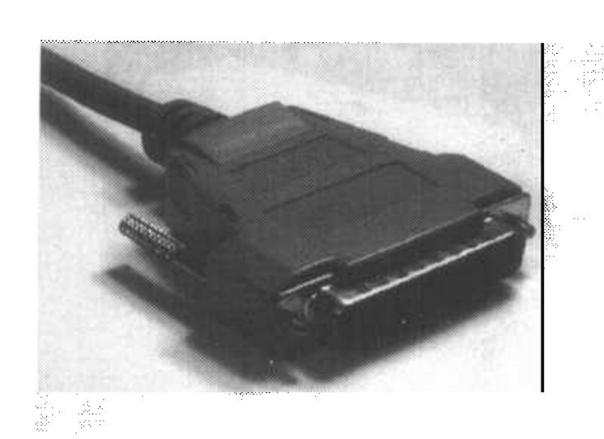
使用 LL3 Cable 连线是最便宜的一种连线方式，仅需额外准备一条 LL3 Cable，即可开始进行。



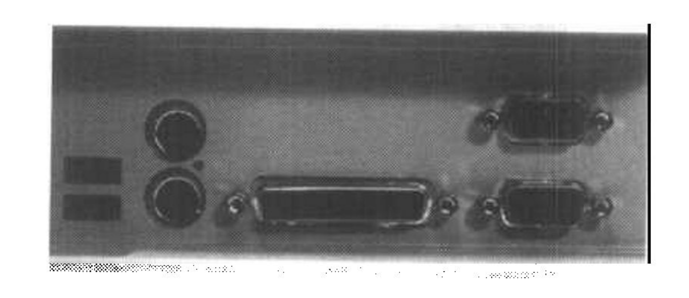
图为 LL3 Cable 照片

硬件安装步骤

将 LL3 Cable 直接接上两台电脑的 Com Port 即可大功告成。



LL3 Cable（COM）接头。

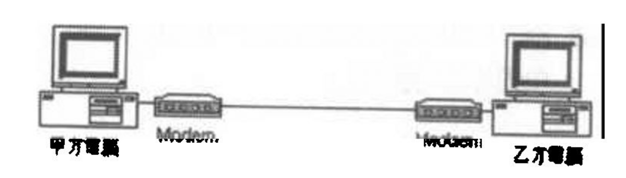


电脑主机背面接头。

软件设置步骤

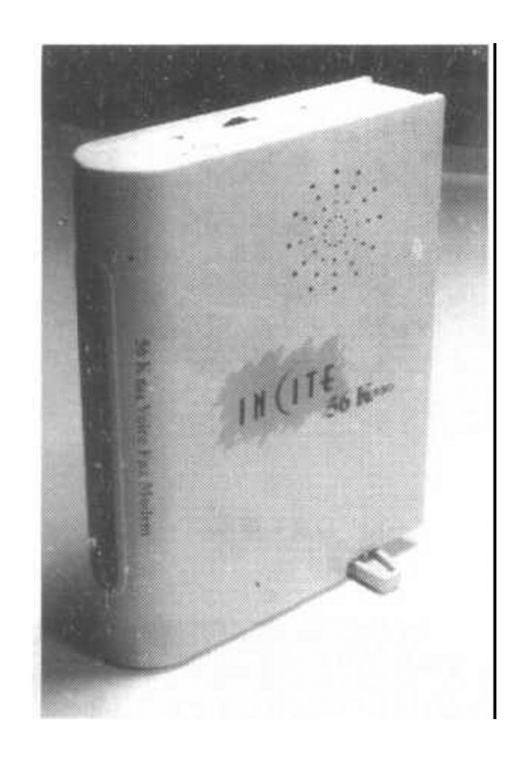
以 LL3 Cable 连线，不需特别软件设置，直接以游戏程序进行连线即可。

4-2-2 调制解调器（ Modem）



Modem 连线示意图。

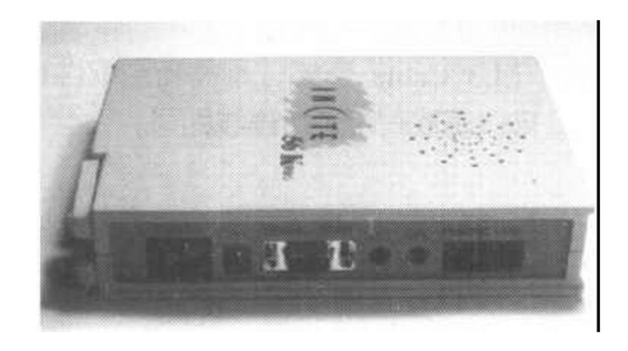
由于 Internet 的风行，Modem 几乎已成为人人必备的装置了。所以以 Modem 进行连线游戏，也是非常方便的。



56K Modem。

硬件安装步骤

将 Modem 连接上电脑，并接上电源、电话线，即完成硬件的安装。



Modem 背面接头，包含 Line In、Line Out、电源和串行接口。

软件设置步骤

在完成 Modem 的硬件安装后，如果您的调制解调器支持 Windows 的即插即用（Plug and Play），在进入 Windows 后即会出现检测到新硬件的窗口，并安装驱动程序。



Windows 检测到新硬件并安装驱动程序。

如果您的 Modem 不支持即插即用（Plug and Play）或检测到安装的驱动程序是错误的，又或者您想更新驱动程序。您也可自行安装驱动程序，安装步骤如下：

Step01：进入 Windows 的控制面板，选择调制解调器图标按两下鼠标左键。

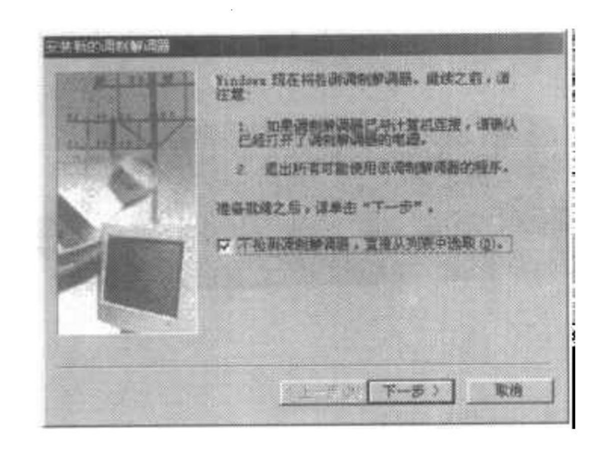


Windows 控制面板。

Step02：进入调制解调器属性后，可以看到已经安装的调制解调器。如果没有看到，则可在此进行安装，请按下“添加”按钮。

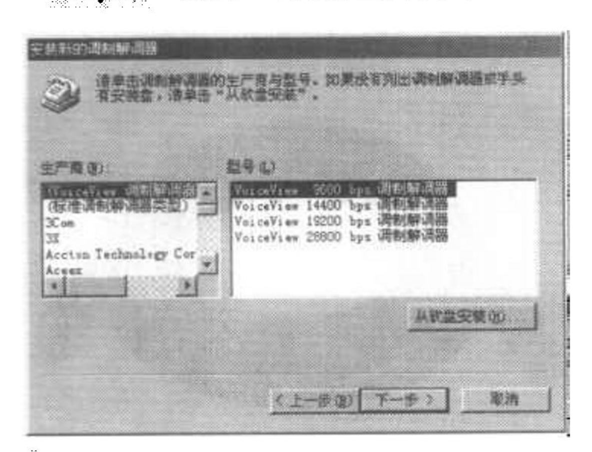
新增调制解调器。

Step03：选取“不检测调制解调器，直接从列表中选取”，并按下“下一步”。



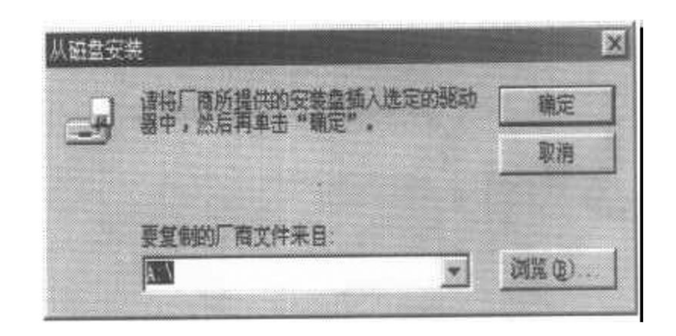
自行选择调制解调器。

Step04：选择“从磁盘安装”。



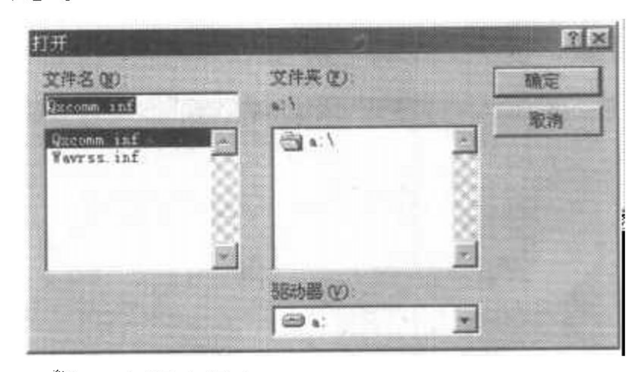
从磁盘安装驱动程序。

Step05：选择“浏览”，指定驱动程序所在的位置。



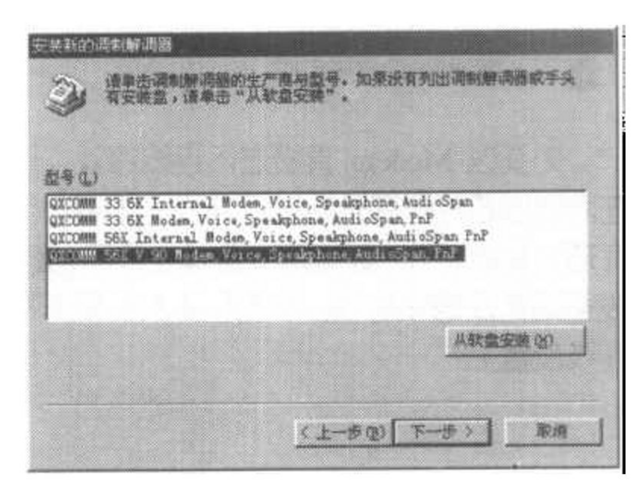
指定驱动程序所在磁盘。

Step06：选定驱动程序后按下“确定”。



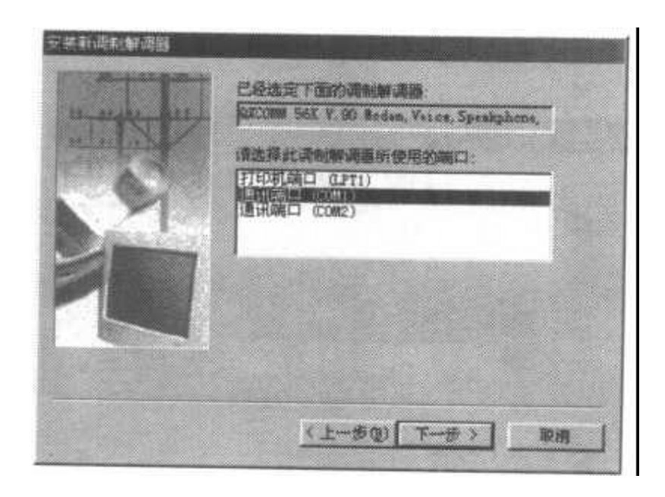
选定驱动程序。

Step07：选择您调制解调器的型号，再按“下一步”。



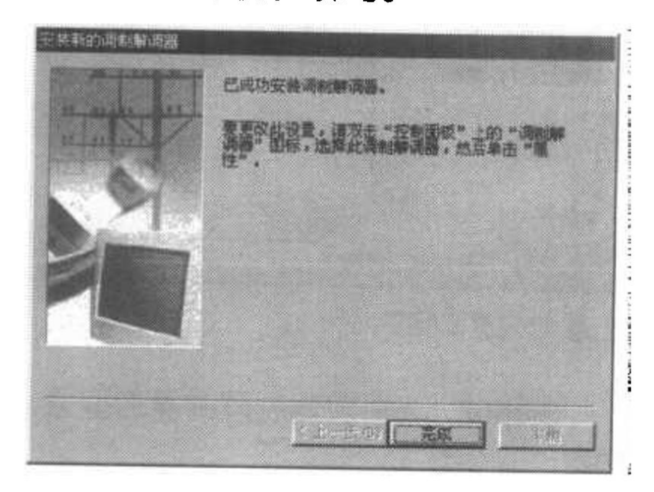
选择调制解调器型号。

Step08：选择您调制解调器安装的通讯端口，再按“下一步”即开始复制驱动程序。



选择通讯端口。

Step09：恭喜您已完成调制解调器的安装，按下“完成”即可。



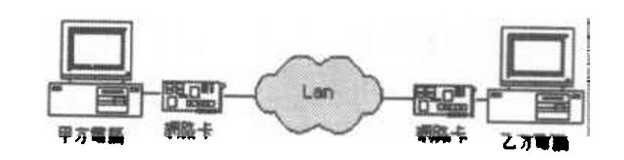
调制解调器已安装完成。

如要以 Modem 直接进行连线游戏，现在即可以游戏程序开始进行连线。如要进行互连网连线游戏，则需再设置其他项目，如：拨号网络及通讯协议。（详见 4-3-2 互连网连线设置）

4-3 网络连线

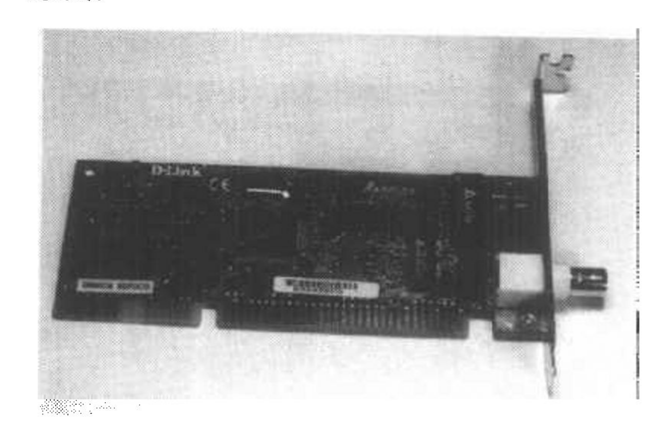
4-3-1 局域网连线

网卡（Net Card）



局域网连线示意图。

想在家里架设局域网，还是想在学校加入学校网络或宿舍网络，进行网络连线游戏，就必须安装网卡，并且安装需要的通讯协议。



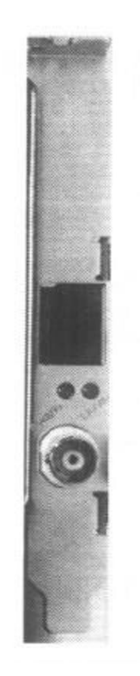
ISA 界面网卡。

硬件安装步骤

将电脑机壳拆开，将网卡插到主机板插槽中，拧上螺丝并装回机壳就好了。



目前常见的网络线。



网卡接头形式。

软件设置步骤

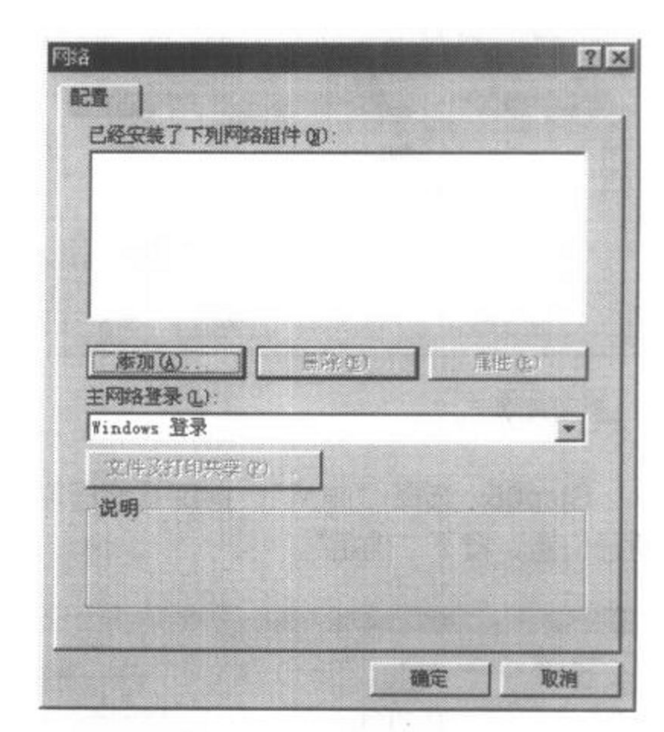
在将网卡装好后，进入 Windows 安装驱动程序前，需先以网卡提供的程序设置 IO 地址及中断号码（IRQ），也可以选择 PnP，在早期是以 Jump 设置。设置完请记住刚刚的设置，以便进入 Windows 安装驱动程序，安装步骤如下：

Step01：进入 Windows 的控制面板，选择网络图标按两下。



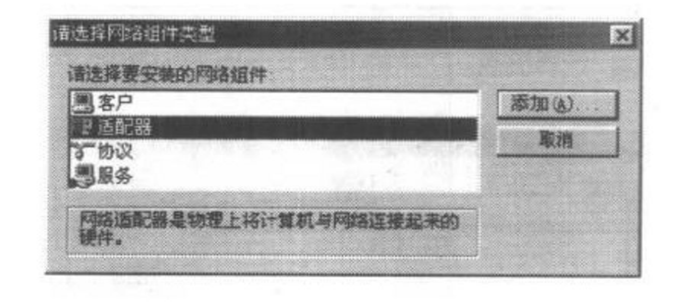
Windows 控制面板。

Step02：进入后，在配置中看不到任何已安装的组件，按下“添加”。



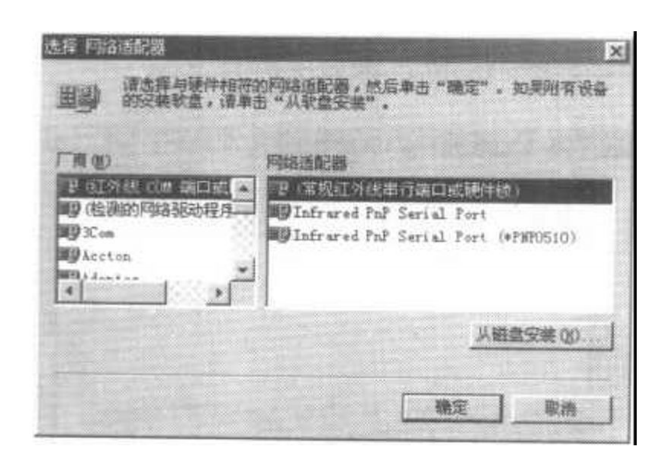
网络配置中没有安装任何组件。

Step03：选择适配器，按下“添加”。



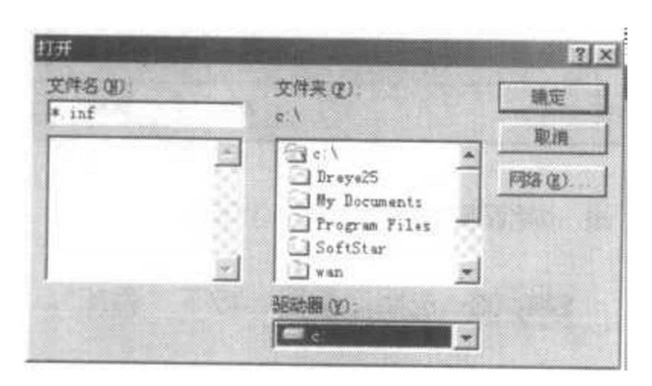
选择添加适配器。

Step04：在选择网络适配器的选单中，选择您的网卡型号，或按下“从磁盘安装”。

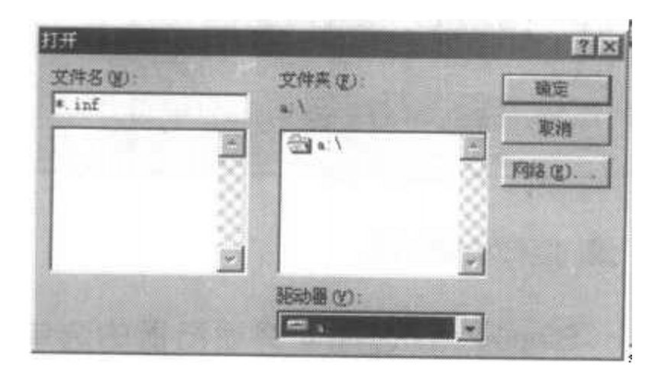


新增网卡。

Step05: 选择"浏览"，指定驱动程序所在位置，按下"确定"。

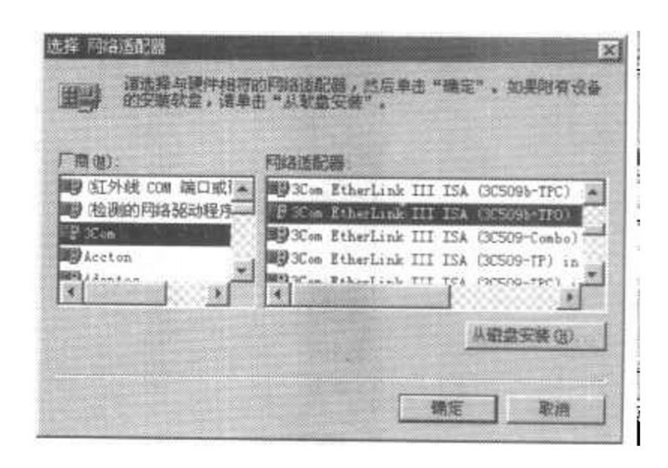


选择磁盘。



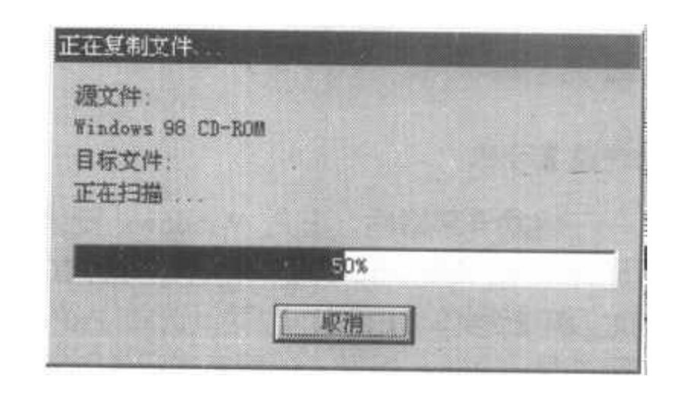
选定驱动程序。

Step06: 选择您网卡的型号，再按下"确定"。



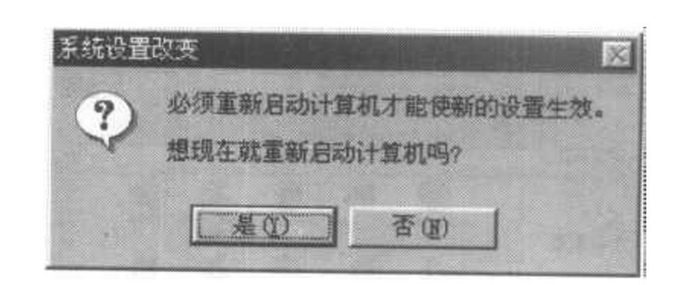
选择网卡型号。

Step07: 开始复制驱动程序。



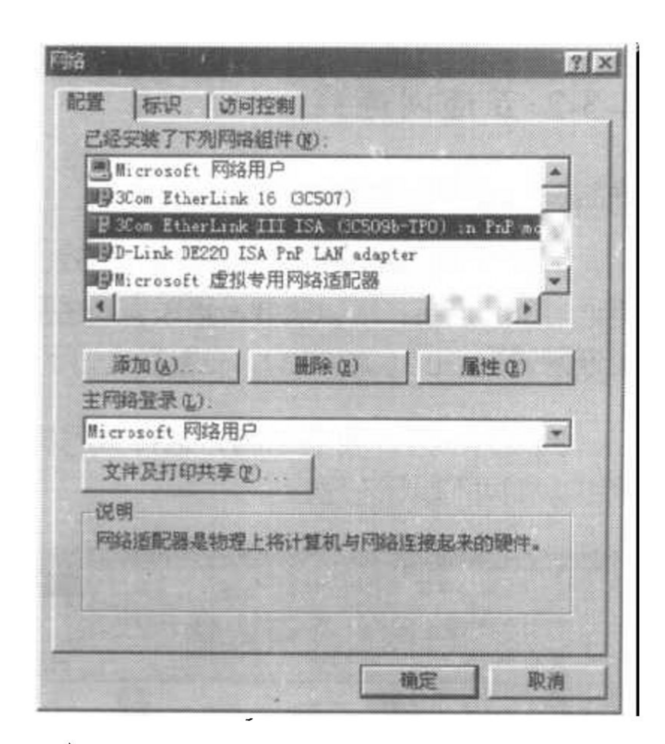
复制驱动程序。

Step08: 出现安装完成，提示需重新启动 Windows，按下"确定"即可。



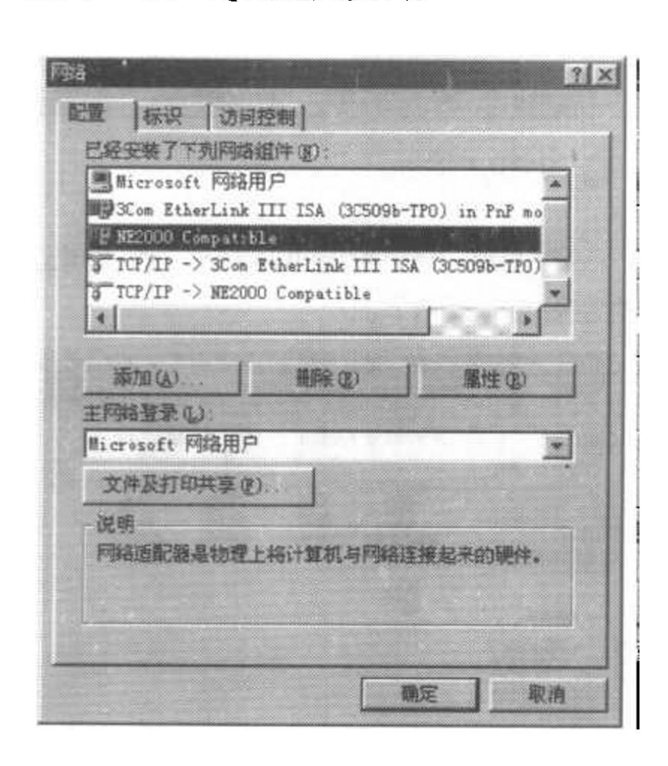
提示需重新启动。

Step09: 在网络配置中以可看到刚刚安装的组件，及其他基本组件。



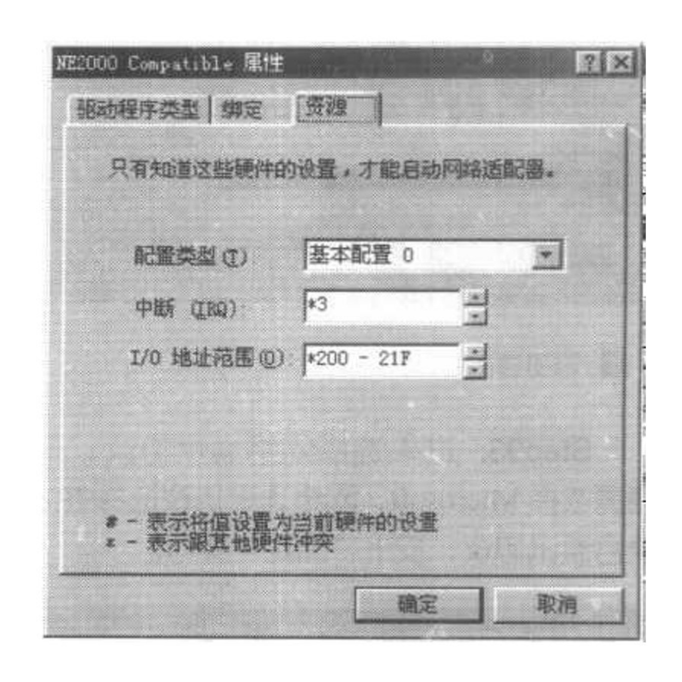
网络配置显示安装的组件。

Step10：如果您安装的并不是 PnP 的网卡，请选择刚刚安装的网卡，按下“属性”，设置 IO 及 IRQ 的相关资料。



选择网卡。

Step11：在网卡属性的资源设置中，输入之前以软件（或 Jump）设置的 IO 地址及中断号码（IRQ），设置完成后按下“确定”。

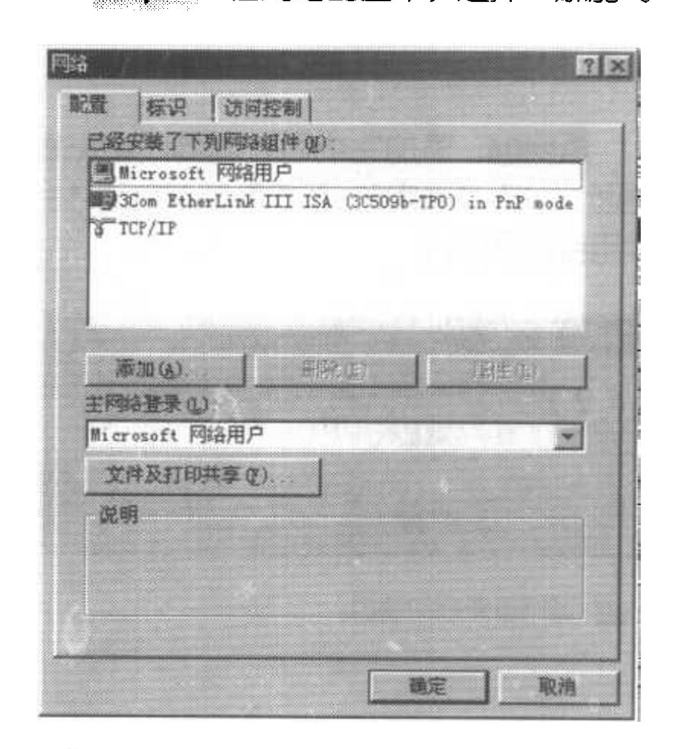


设置网卡硬件项目。

接着要设置通讯协议，进行局域网连线游戏使用 IPX 协议，设置方式如下：

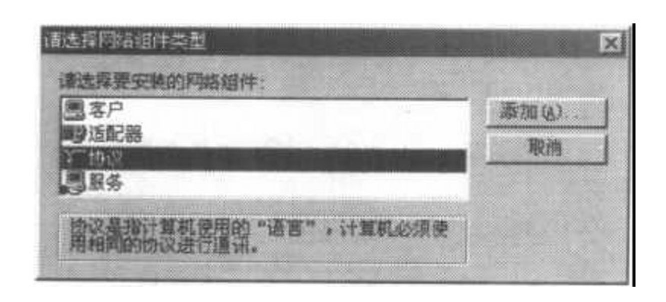
IPX

Step01：在网络配置中，选择“添加”。



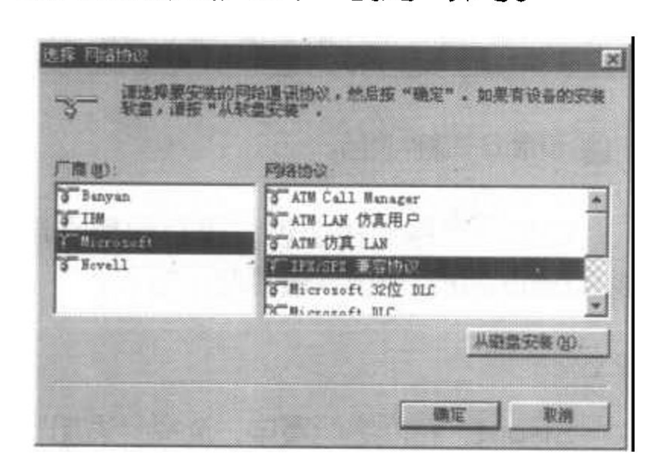
网络配置内容。

Step02：在添加网络组件类型中，选择通讯协议并按下“添加”。



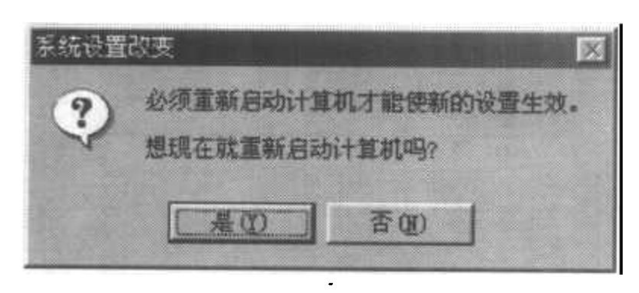
添加通讯协议。

Step03：进入选择网络通讯协议，厂商请选择 Microsoft，网络通讯协议选择 IPX 兼容通讯协议，按下“确定”即可。



添加 IPX 通讯协议。

Step04：添加完成后，回到网络配置画面，按下“确定”，系统需重新启动才会套用新的设置。



询问重新启动窗口。

4-3-2 互连网连线

调制解调器（Modem）

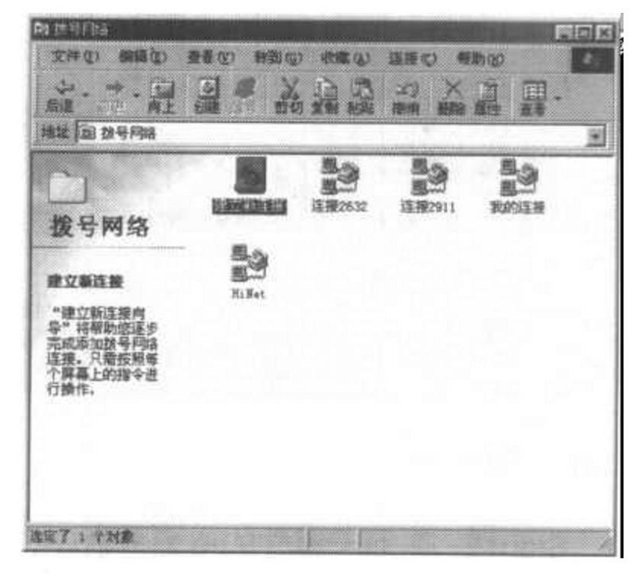
因为以 Modem 进行互连网连线游戏，需通过 ISP 连接，所以需要设置拨号网络及互连网通讯协议（TCP/IP），设置方式如下：

Step01：打开我的电脑，选择拨号网络图标按两下鼠标左键。



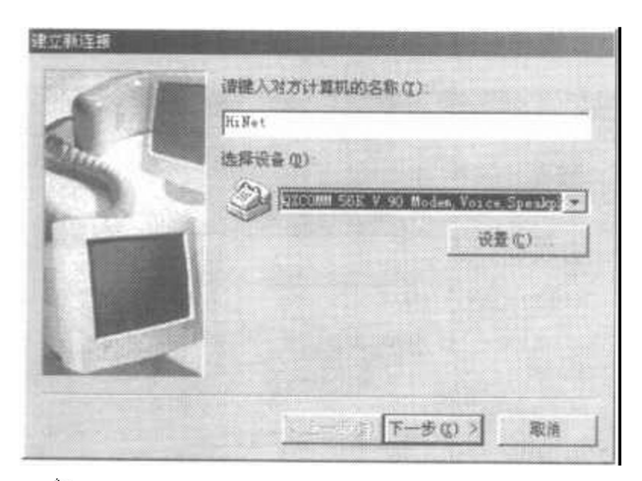
设置拨号网络。

Step02：进入拨号网络后，选择建立新连接图标按两下。



建立新连接。

Step03：输入连接名称，并选择好调制解调器后按下“下一步”。



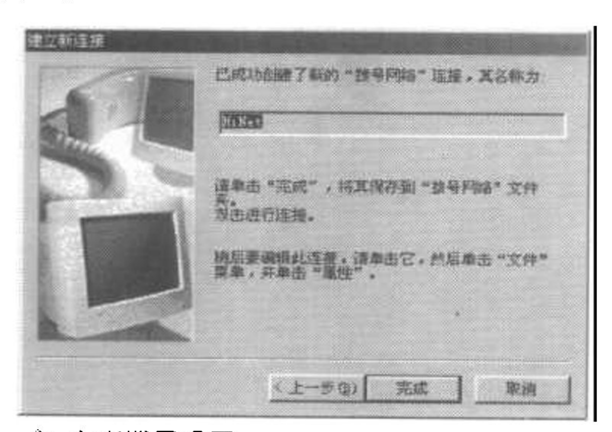
输入新连接名称。

Step04：接着输入您欲连接电脑（ISP）的国家代码、区号及电话号码并按“下一步”。



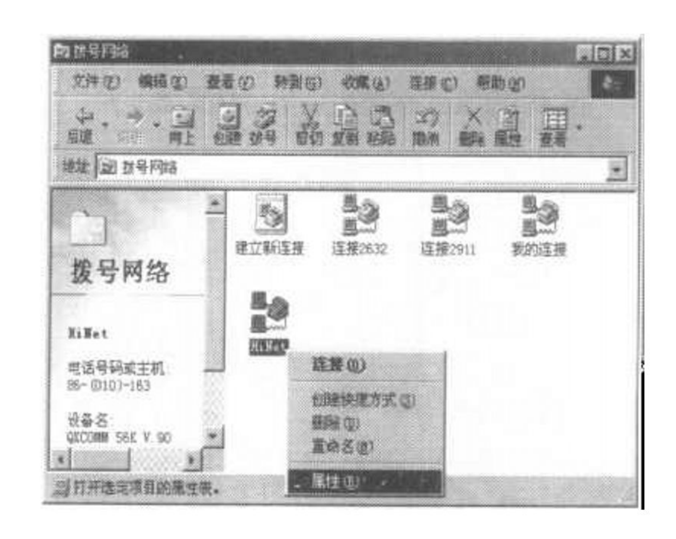
输入连接的电话号码。

Step05：完成拨号设置后，按下“完成“。



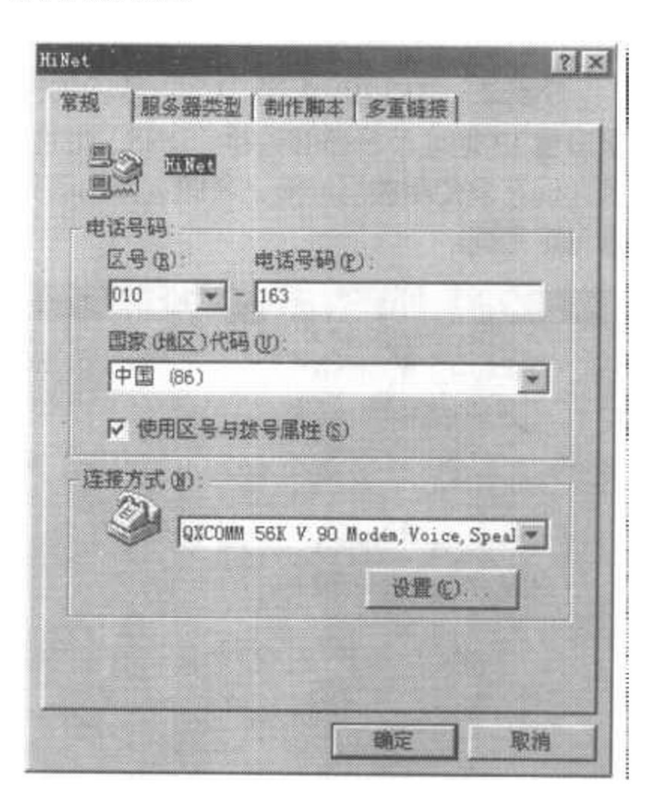
完成拨号设置。

Step06：回到拨号网络，可以看到刚刚新增的连接，在图标上按下鼠标右键选择“属性”，设置连接属性。



设置拨号网络属性。

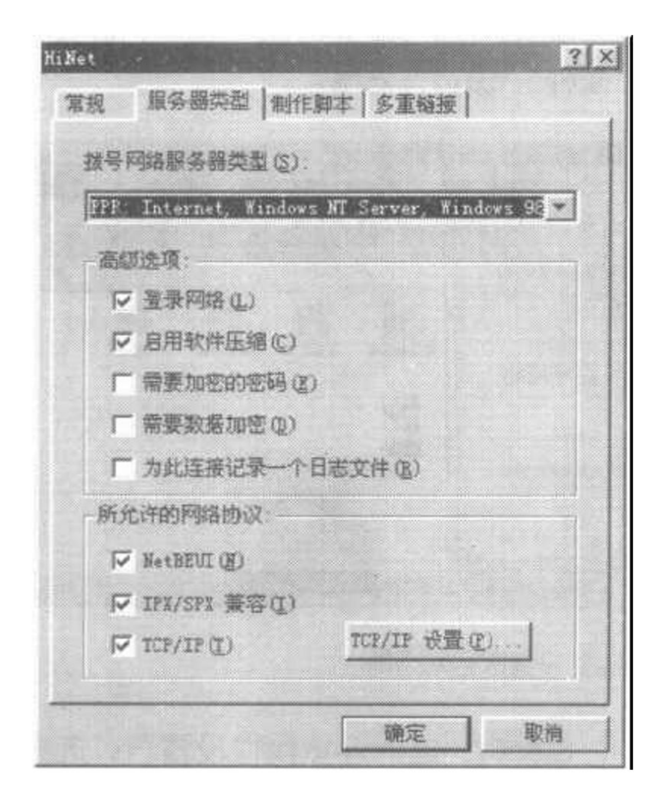
Step07：进入连接属性设置后，选择服务器类型。



连接属性设置。

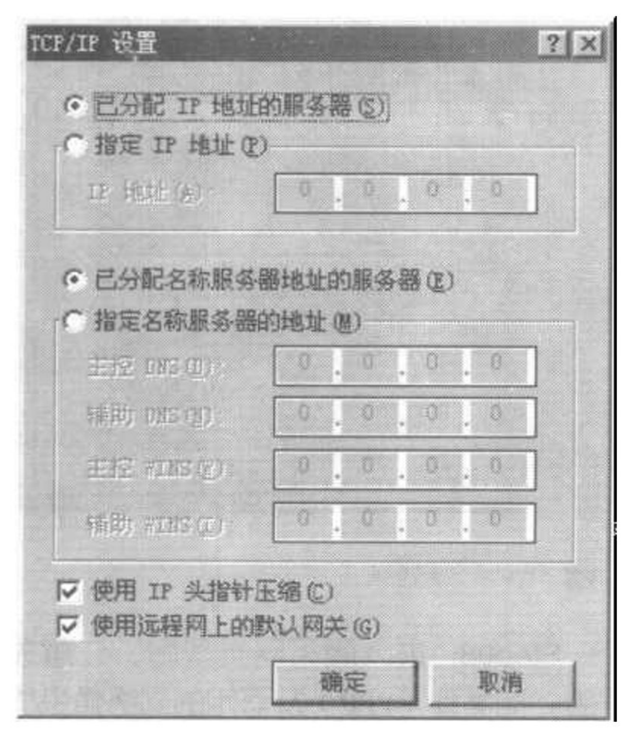
Step08：进入服务器类型后，注意拨号服务器类型（PPP）及可用的网络通讯协议（主要是 TCP/IP）是否正确，接着按下

TCP/IP 设置，设置 TCP/IP 内容。



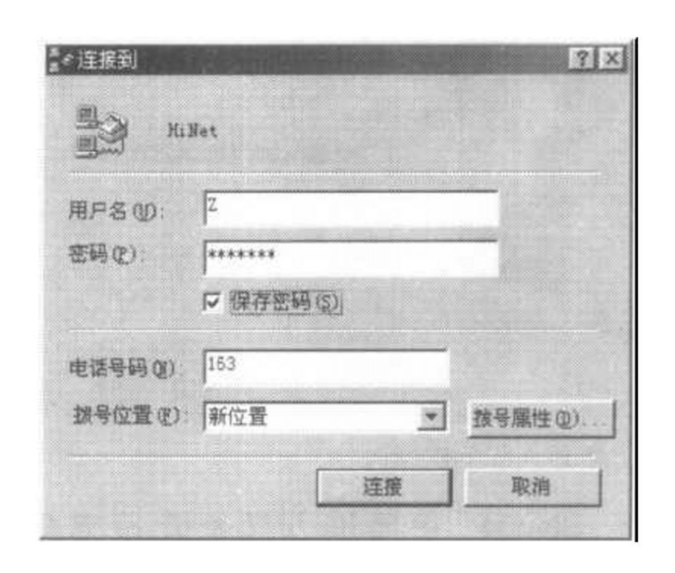
服务器类型设置

Step9: TCP/IP 设置中，主要的项目是设置 IP 地址及名称服务器（DNS）地址，因为现在是使用拨号连接，所以选择由服务器指定即可。



设置 TCP/IP 内容。

Step10: 完成上述步骤后即完成连接设置，可直接在图标上按两下鼠标左键，开始连接。



开始连接。

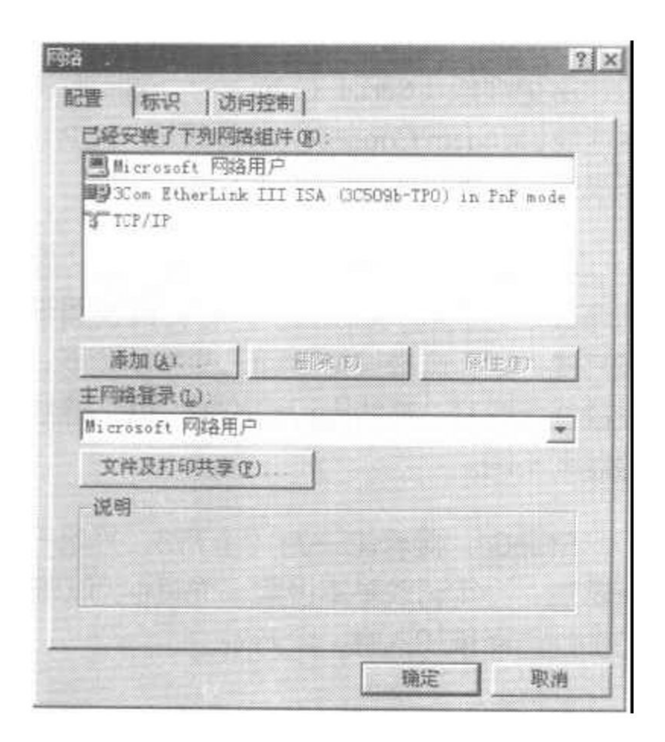
Step11: 输入您向 ISP 厂商申请的帐号及密码，按下“连接”即可连往该 ISP 厂商。若选择“保存密码”，则在连接成功后即记住帐号及密码，下次连接时就不用输入了。

网卡（Net Card）

互连网连线游戏使用 TCP/IP，设置方式如下：

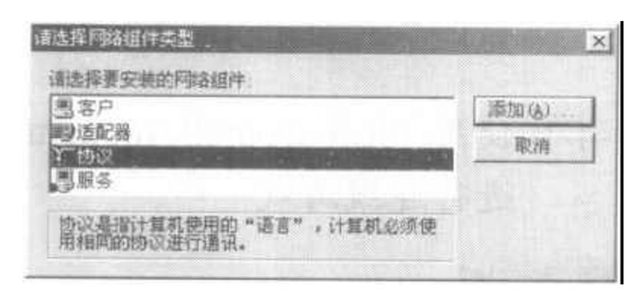
TCP/IP

Step01: 在设置完网卡后，应该会有 TCP/IP 网络组件，如果没有可以按下“添加”，增加该项网络组件。



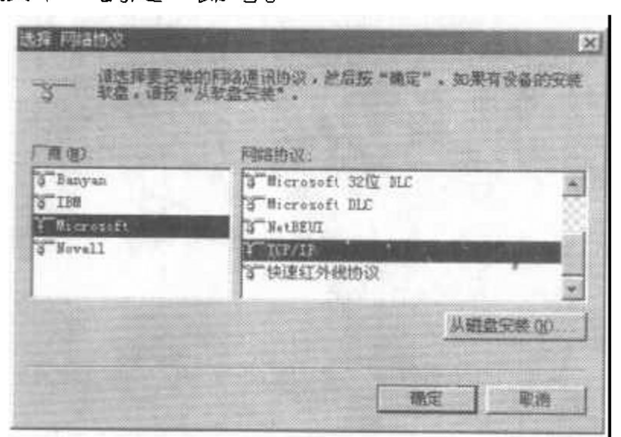
检查是否已安装 TCP/IP。

Step02：在添加网络组件类型中，选择协议并按下“添加”。



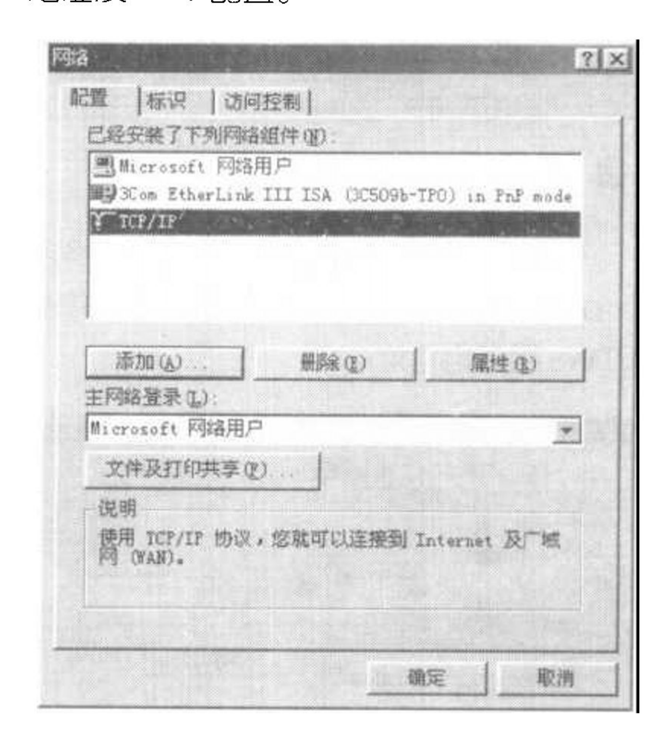
添加通讯协议。

Step03：进入选择网络通讯协议，厂商请选择 Microsoft，网络协议选择 TCP/IP，按下“确定”即可。



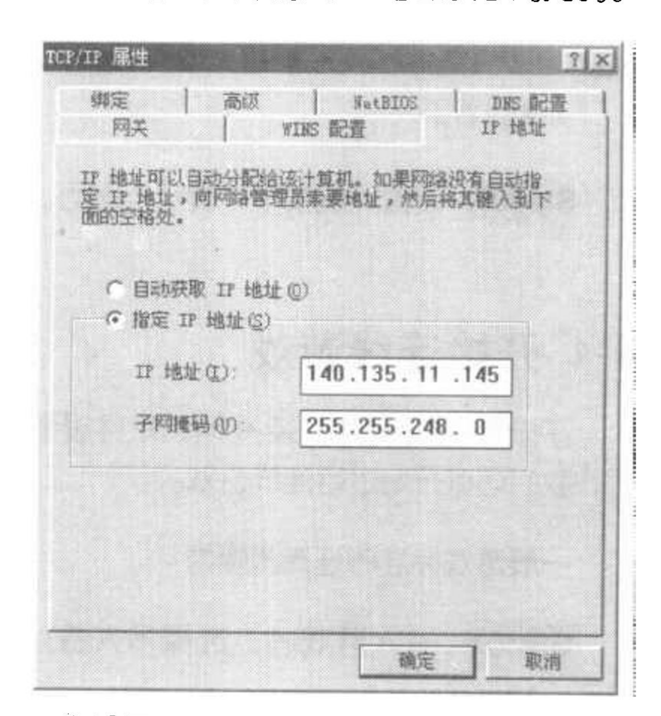
添加 TCP/IP 网络协议。

Step04：添加完成后，回到网络配置画面，选择 TCP/IP 按下“属性”，设置 IP 地址及 DNS 配置。

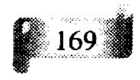


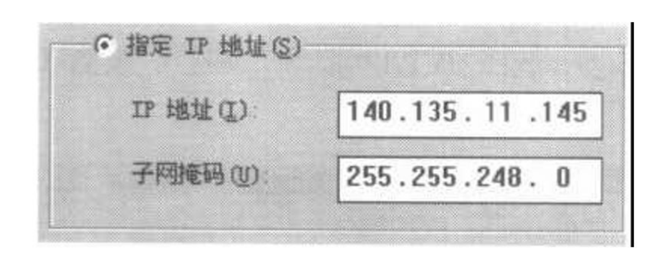
设置 TCP/IP 的内容。

Step05：设置 IP 地址中，如果您使用 Windows NT 作网络管理员，采用动态分配 IP，请选择自动取得 IP 地址。否则请选择指定 IP 地址，并输入 IP 地址及子网掩码。



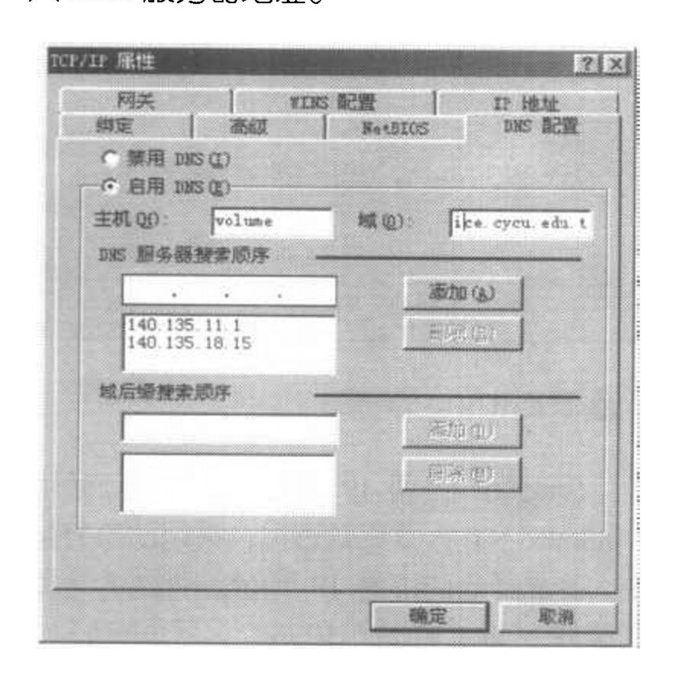
设置 IP 地址。





输入 IP 地址。

Step06：接着设置 DNS 配置。选择启用 DNS，输入主机名称及所属网域，并输入 DNS 服务器地址。



如果不启动 DNS，你就只能以 IP 地址指定服务器了。

Step07：设置完成按下“确定”即可。

4-4 开始连线游戏

在顺利完成硬件安装及相关软件设置后，我们可以开始进行连线游戏。

一般游戏标准的连线步骤为：

Step01：进入游戏后，选择多人游戏模式（Multiplayer）。

Step02：选择连线方式（通讯协议），如：序列连线（Serial Connect）、调制解调器连线（Modem Connect）、IPX 连线、TCP/IP 连线或是连上公司提供的服务器。

Step03：若是选择直接连线方式（序列连线、调制解调器连线），在此需设置连线方式，如：选择连接端口、调制解调器，设置连接速度、连线电话号码等。网络连线游戏则不用。

Step04：接着由一方（主方），开始一新游戏，设定游戏基本设置；而其他方（客方）则选择欲加入哪一个游戏。

Step05：待所有人都设置完后，由建立新游戏的人选择开始游戏即可。

因为大多数游戏支持所有的连线方式，我们在这各举些例子帮助您了解。

4-4-1 使用 LL3 线(null modem)进行连线游戏

魔唤精灵 V2

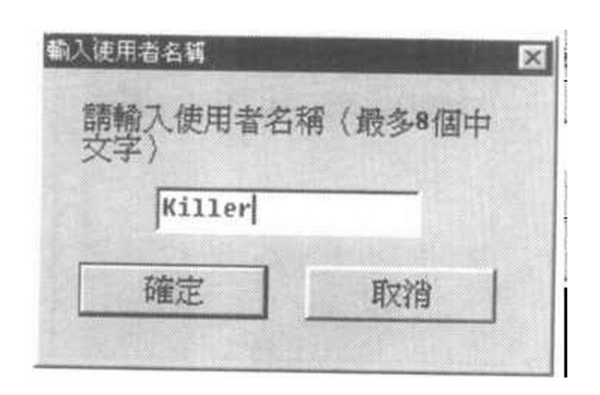
主方：

Step01：进入游戏后，请选择“进入连线对战模式”。



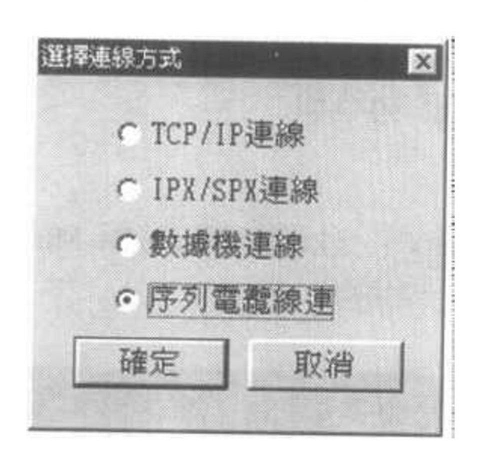
进入游戏画面。

Step02：出现输入使用者名称窗口，请输入姓名后按确定(此步骤只有在第一次进行连线时才会出现，以后就不会有了)。



输入使用者名称。

Step03：进入选择连线方式窗口。此游戏提供四种方式进行连线，包括：TCP/IP、IPX/SPX、调制解调器 Modem、序列电缆线连接等，可自行依照自己的需求选择。我们选择序列电缆线，按下确定。



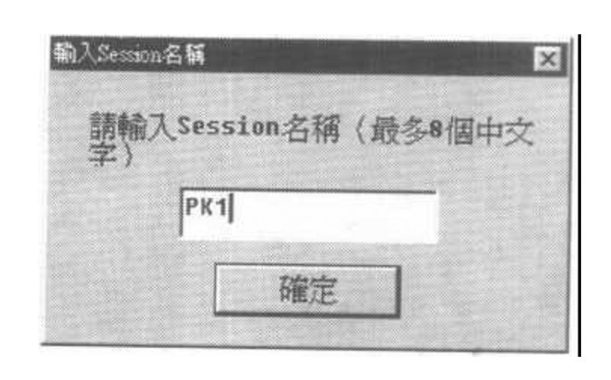
选择连线方式。

Step04：出现询问您是否担任网络主机？我们在主方当然选择是喽。



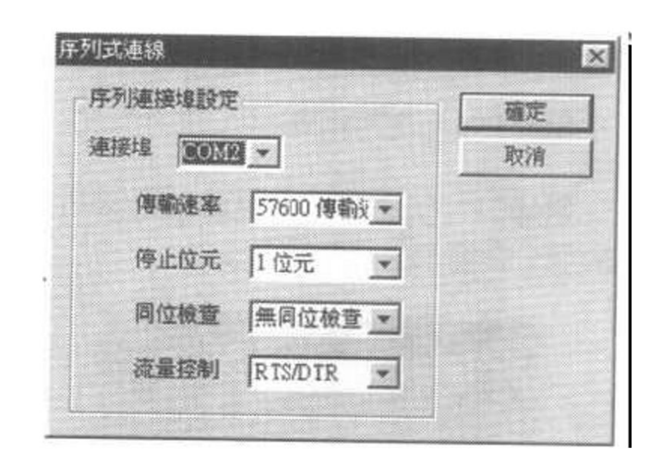
是否担任网络主机。

Step05：出现要求输入 Session 的窗口，请为您的 Session 取一个名字，并按下确定。



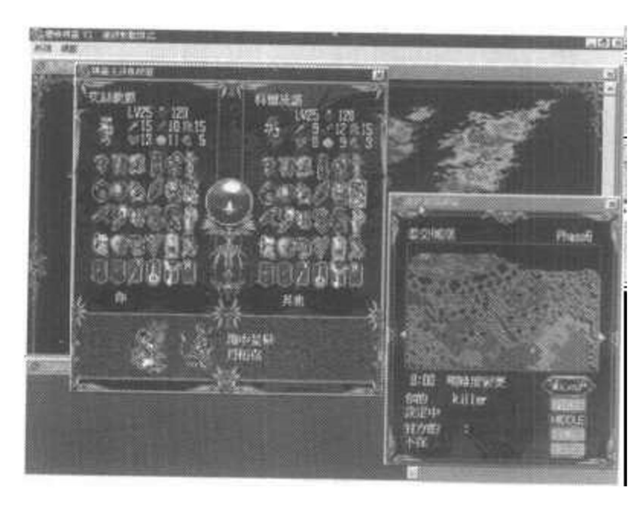
输入 Session 名称。

Step06：设置连接端口、传输速率、流量控制…等。



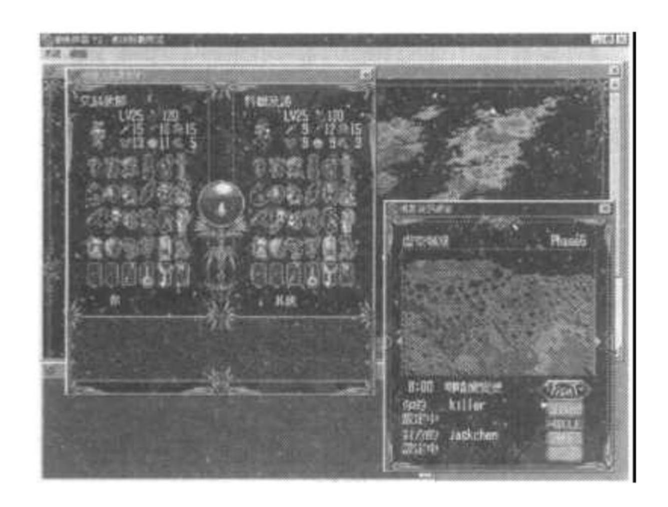
设置连线方式。

Step07：完成设置，进入游戏画面。



进入游戏画面。

注意：目前客方尚未加入游戏，所以在对方地址看不到名字，待对方设置完成后就可以看到。

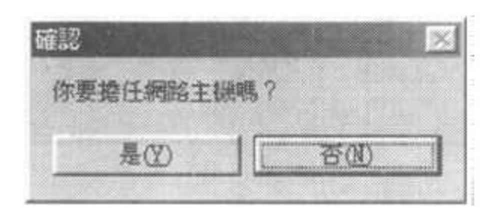


对方也加入游戏中。

客方：

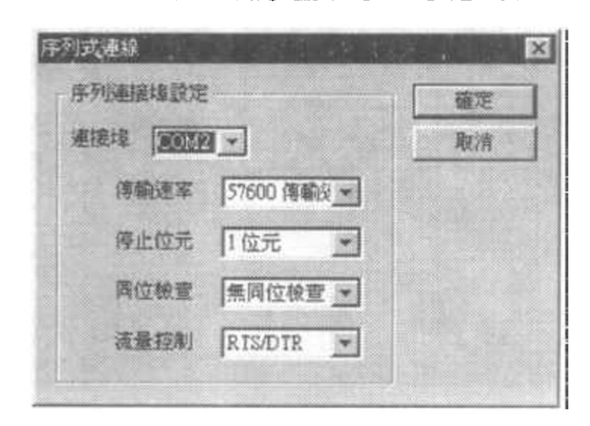
Step1~3 与主方相同。

Step04：出现询问您是否担任网络主机？我们在客方当然选择否喽。



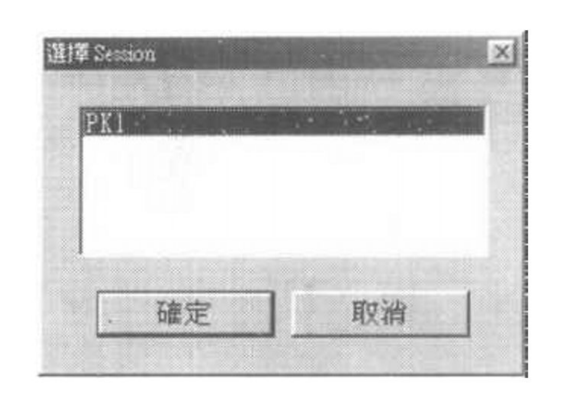
不担任网络主机。

Step05：接着出现设置连接端口的窗口，除连接端口外请选择与主方相同。



设置连线信息。

Step06：出现网络上现有 Session 的窗口，请您选择想加入的 Session，并按下确定即可。



选择欲加入的 Session。

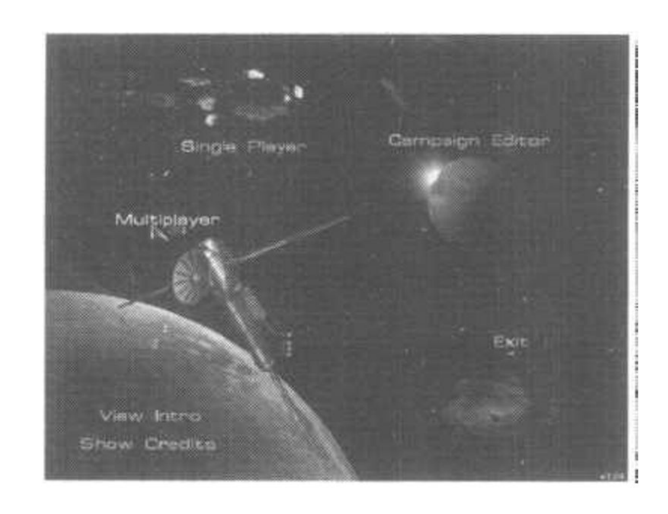
Step07：进入游戏后也可以看到主方。

4-4-2 使用局域网通讯协议（IPX）进行连线游戏

星际争霸 StarCraft

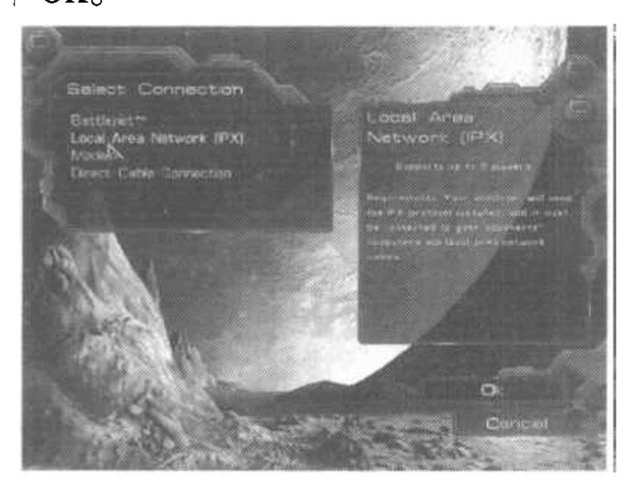
主方：

Step01：进入游戏后，选择 Multiplayer 选项，开始游戏。



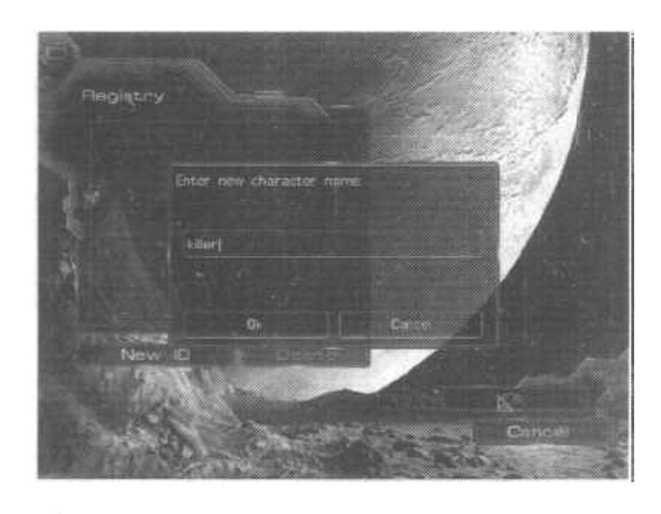
选择 Multiplayer 选项。

Step02：接着选择连线方式，我们选择局域网连线（Local Area Network），并按下 OK。

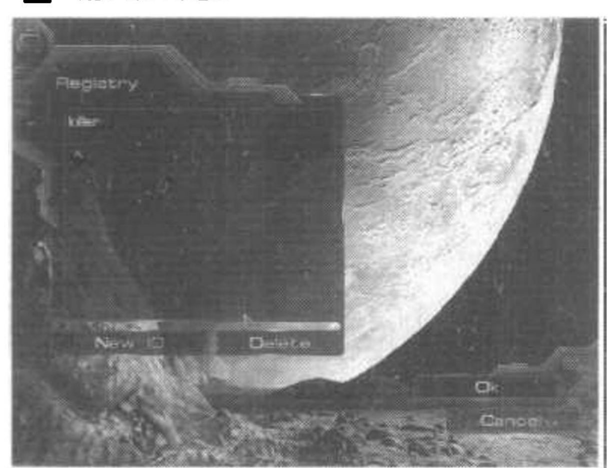


选择连线方式。

Step03：接着选择玩家欲使用的代号，可以选择现有的或是建立新的（点击“New ID”），完成后按下 OK。

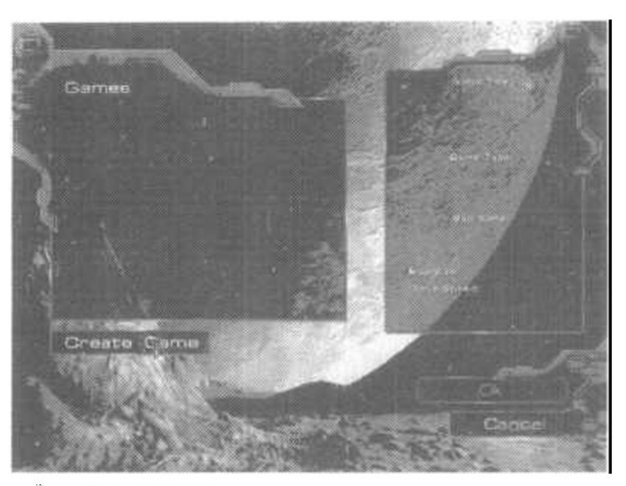


输入新代号。



选定代号。

Step04：再来选择建立新游戏，选“Create Game”。



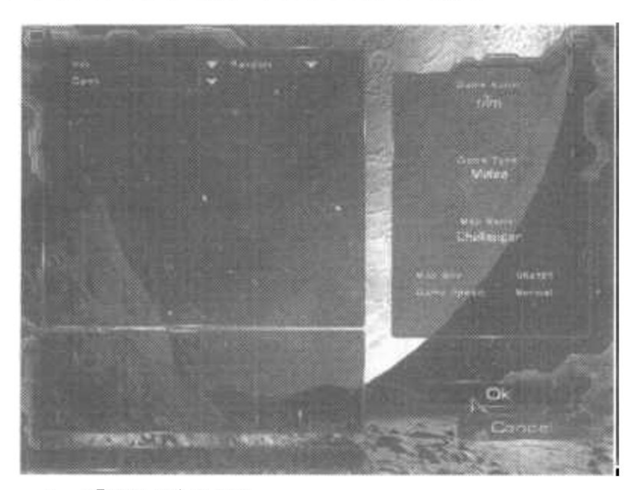
建立新游戏。

Step05：选择地图并按下 OK。



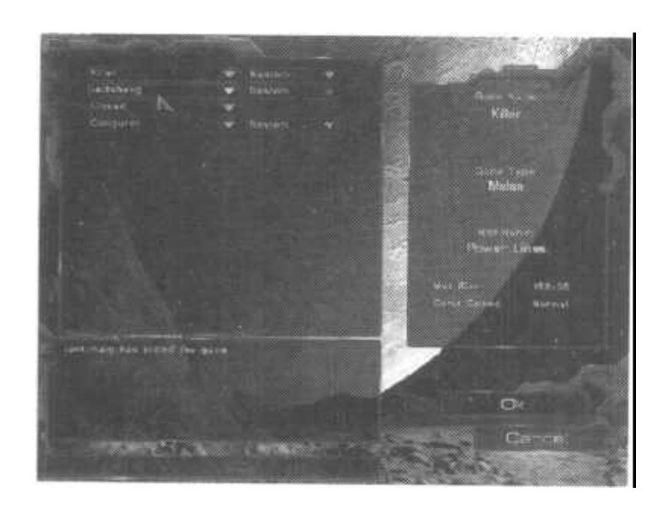
选择地图。

Step06：选择欲使用的种族，设置是否允许其他人加入或以电脑控制。

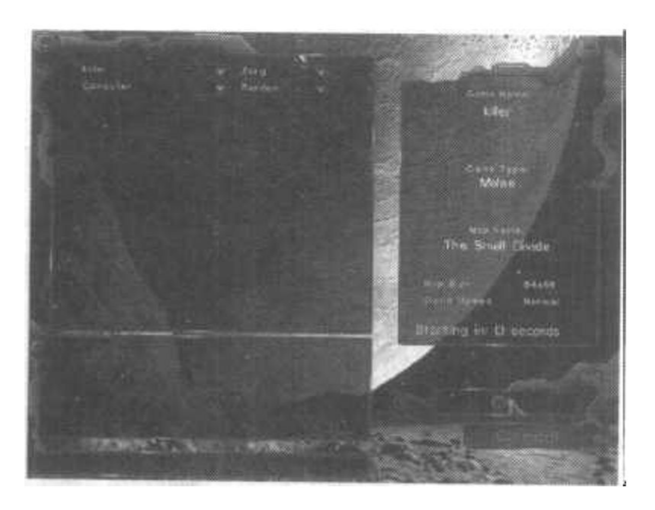


设定基本设置。

Step07：等待人员加入后即可按下 OK 开始游戏。



等待其他人加入游戏中。

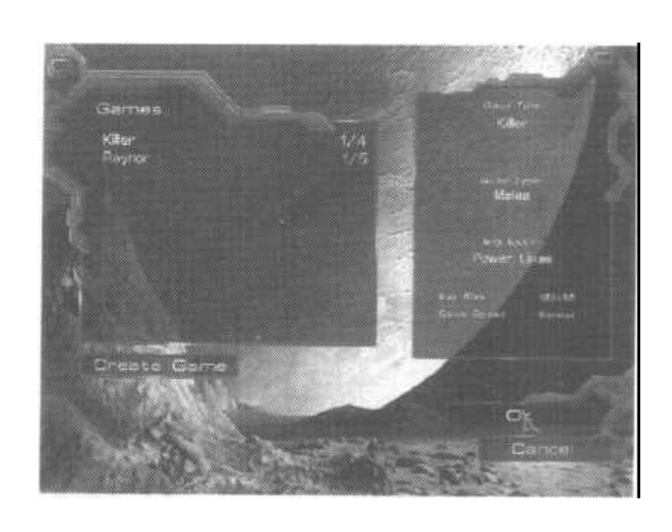


按下 OK，开始到数计时。

客方：

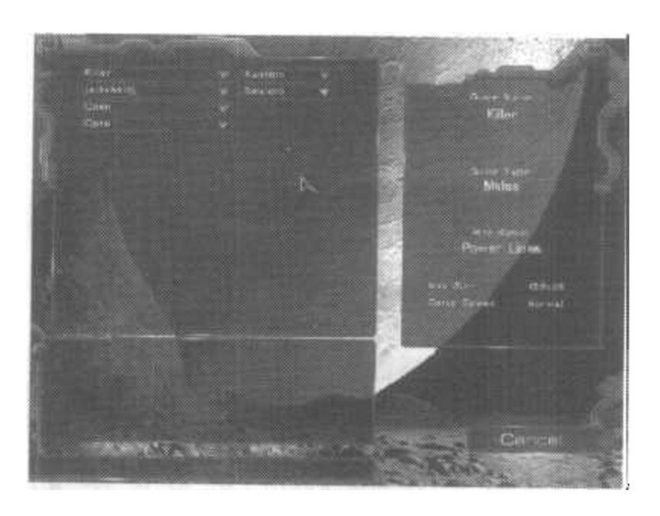
Step1~3 与主方相同。

Step04：出现目前网络上已经开启所有的游戏，选择想加入的游戏，然后按下 OK。

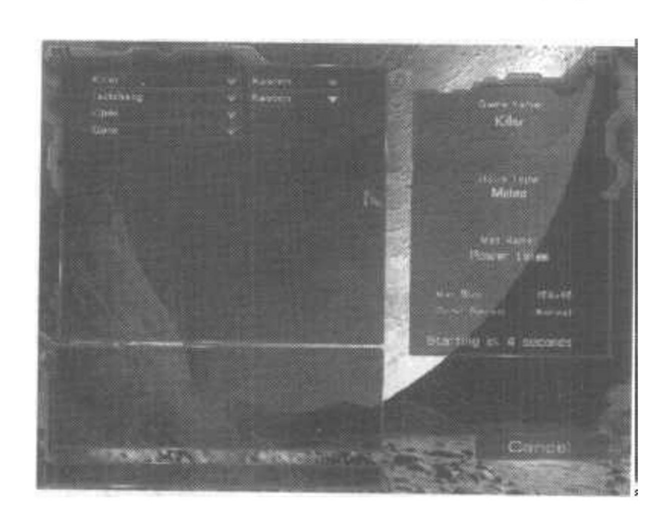


选择想加入的游戏。

Step05：选择欲使用的种族，等待主方开始游戏。



选择欲使用的种族，等待主方开始游戏。



主方开始游戏后，进入同步倒计时。

4-4-3 使用互连网通讯协议（TCP/IP）进行连线游戏

在早期的游戏仅支持局域网通讯协议（IPX）连线，而不支持互连网通讯协议（TCP/IP）连线，如：魔兽争霸 II。

所以就有人撰写了以 TCP/IP 通讯协议模拟 IPX 通讯协议的程序。只要在开始进行网络连线前执行该程序，就可以在游戏开始后，通过服务器取得目前服务器上已建立游戏的情况。

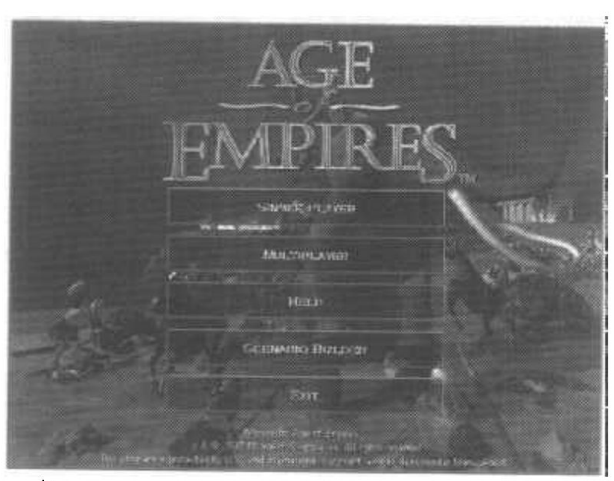
现在的游戏已经开始支持互连网通讯协议（TCP/IP）连线了，可分为两种。一种是主从式（Client/Server）式，通过连上游戏内定的服务器，再通过服务器取得目前服务器上已建立游戏的情况，如：星际争霸。

另一种则是对等式，在游戏中直接输入 IP 地址，通过 IP 地址连向另一电脑，进行游戏，如：魔唤精灵 V2。

帝国时代 AOE

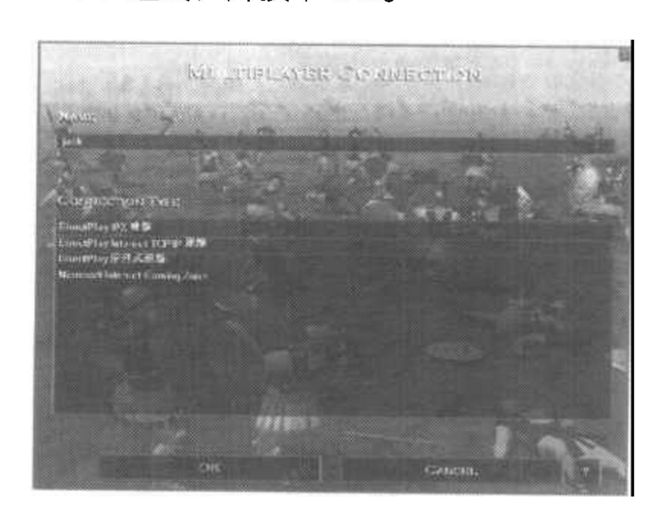
主方：

Step01：进入游戏后，选择 Multiplayer 选项，开始游戏。



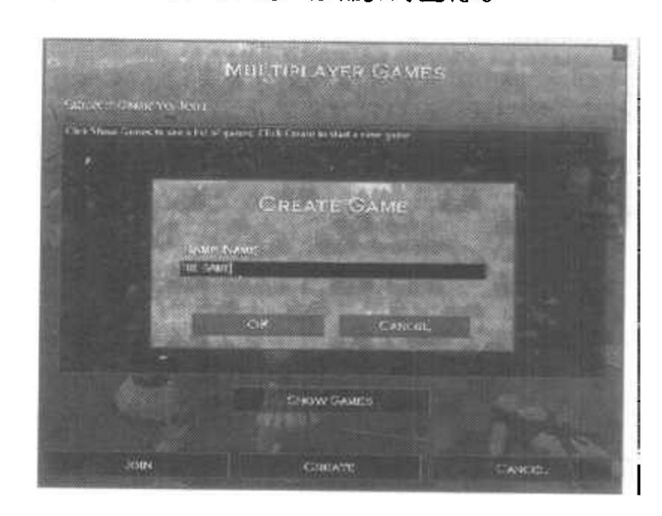
选择 Multiplayer 开始游戏。

Step02：接着输入玩家姓名、选择连线方式。我们选择互连网连线（Play Internet TCP/IP 连线）并按下 OK。



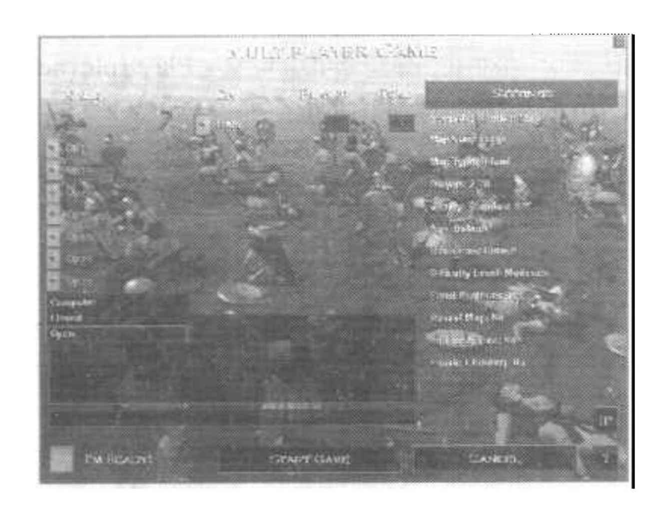
选择连线方式。

Step03：接着选择建立新游戏（CREAT），并输入新游戏名称。

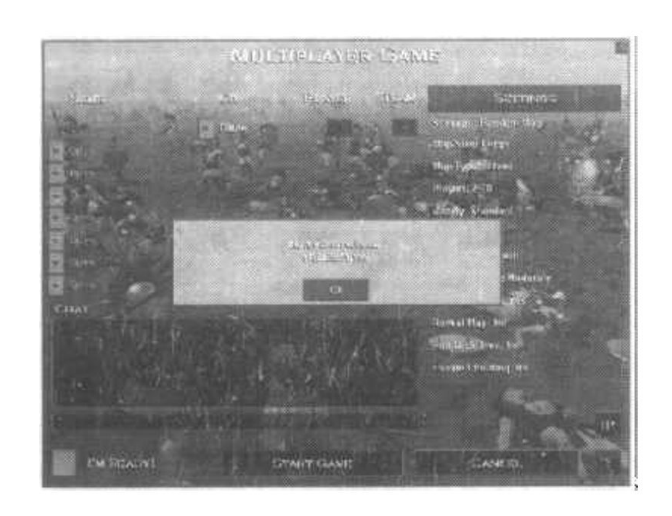


建立新游戏。

Step04：再来选择欲使用的种族，设置是否允许其他人加入或以电脑控制。



设置游戏。

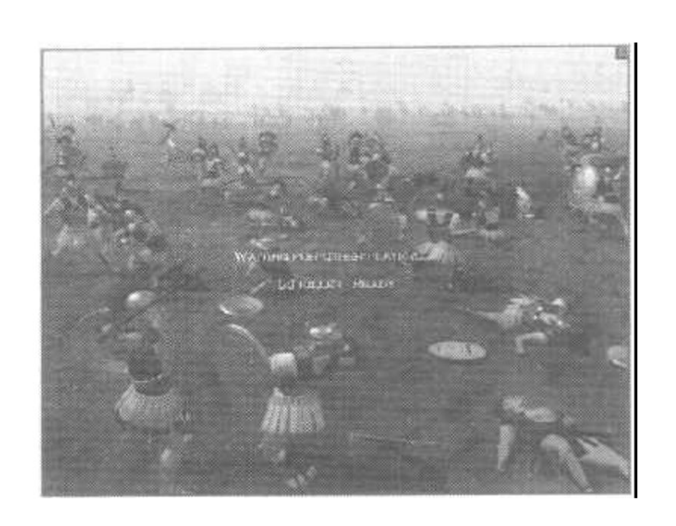


按下右下角 IP 按钮，可显示目前的 IP 地址。

Step05：等待人员加入后即可按下 OK 开始游戏。



等待其他人加入游戏。

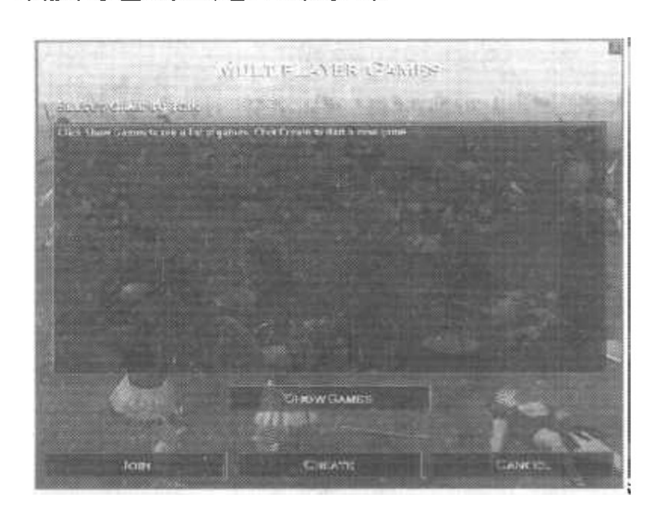


开始游戏，等待其他人同步。

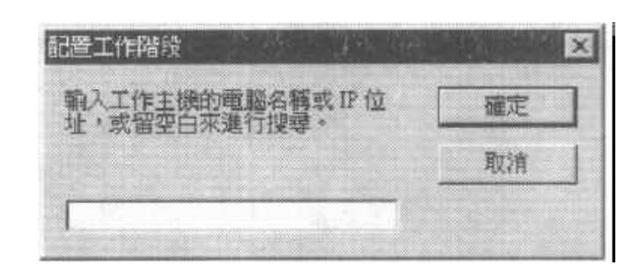
客方：

Step1~2 与主方相同。

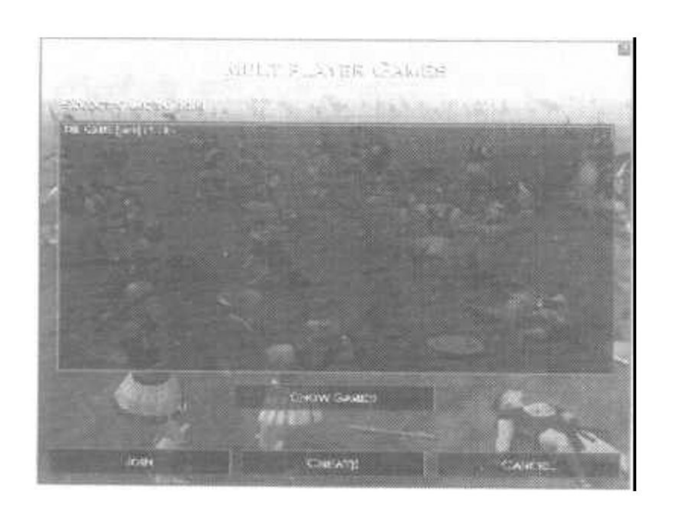
Step03：出现目前网络上已开启的所有游戏，选择想加入的。如果没出现可以按下 SHOW GAMES 直接输入 IP 地址来取得或搜寻目前已建立的游戏。



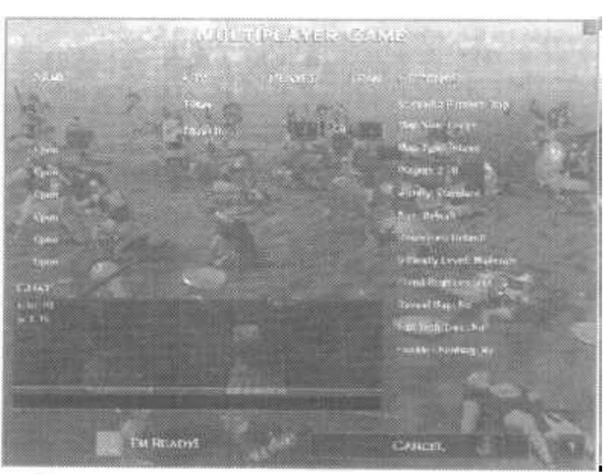
选择目前已开启的游戏加入。



直接输入 IP 取得已开启的游戏，或让游戏自行搜寻。



点选欲加入的游戏。

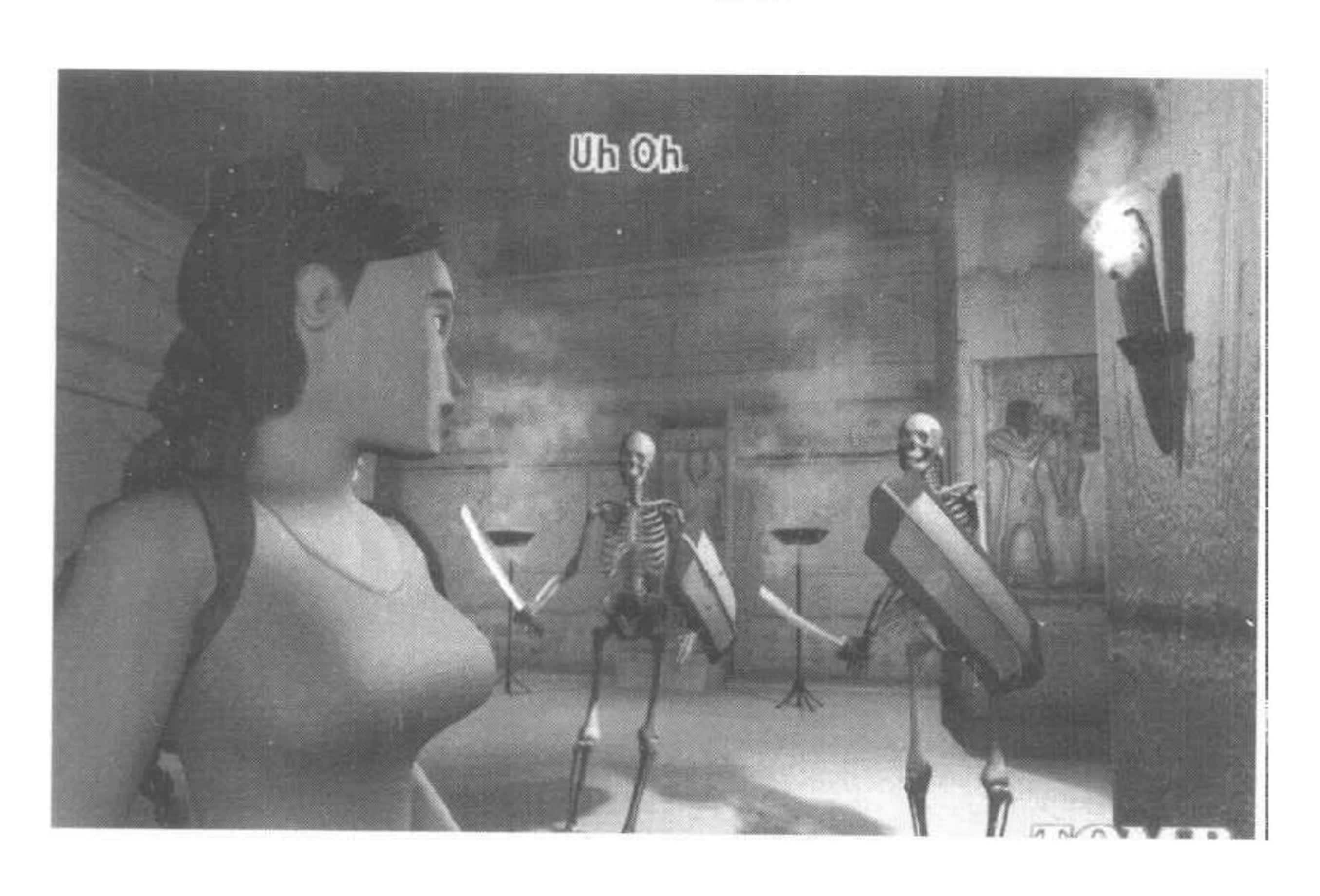


完成游戏设置，等待主方开始。

Step04：选择欲使用的种族，等待主方开始游戏。

4-5 结语

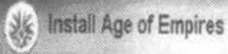
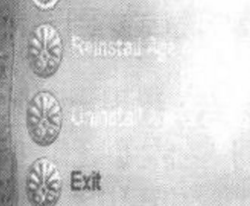
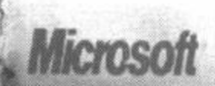
玩游戏是快乐的，所谓独乐乐，不如众乐乐，玩游戏也应该大家一起来。过去只能闭门造车，自己在家练功，现在有了连线游戏，玩游戏变得更有意思了，相信经过本章的介绍，都学会连线，赶快找人好好厮杀一番吧！





附录

搜刮游戏无敌密技


AGE of EMPIRES

Install Age of Empires

Exit
Web Connection

Microsoft

豆子近来玩的游戏种类愈来愈多，为了让自己得以破关，真是伤透了脑筋。前几天他利用在杂志上看到的密技把游戏破关了，于是他爱上了密技，不断地问小华哪里还可以找到更多的游戏密技？

搜刮游戏密技

密技，密技！多少玩家想用密技玩游戏，但是，却常常找不到自己所要的游戏密技，在这里整理了一些寻找密技的方向，如此一来，找密技不必靠别人，自己就可以任意搜索罗！

取得密技的几种方法：

1. 看游戏杂志：国内的几本游戏杂志每期几乎都会收集一些游戏密技，不过由于杂志所要介绍的内容相当多，因此每期也只能提供部分密技供玩家参考。

2. 看电视：目前的电玩游戏节目内容愈来愈丰富，为了满足玩家的需要，在节目中也会提供一些游戏密技让玩家参考。而这些密技基于节目时间的限制，通常只能做片段性的介绍。

3. 上 BBS 站寻找：BBS 站上有特定的一群人，收集了不少游戏密技，但是由于无法容易地找到各个站台，通常只能使用口耳相传的方式找到，算是相当可惜。

4. 上游戏网站寻找：Internet 上的资源丰富，热衷于电玩游戏的人，也会把自己的资源建立起来，架设成网站，使用搜索引擎任何人都可以上站瞧瞧。因此，网站上也都会有密技的收集，由于是不同网友所建立的，因此，内容也会不同，想知道不同的密技，多逛逛网站是不错的选择。

5. 看《电脑游戏玩家手册》：在本书的附录“最新游戏密技一网打尽”中，奉献给广大玩家世纪末最新上市的 20 几款游戏的密技，包括《古墓丽影 4》、《三角洲部队 2》、《Quake3》等最新、最火的游戏密技。另外，在随书附赠的大补光盘中，提供了一个 Help 文件，这个文件内含将近 5000 条密技，玩家可以利用字首的方式搜索，也可直接在其选项内输入所要搜索的游戏名称，用法简单，内容丰富。

游戏网站搜寻

番薯藤(BIG5 码)

网址： http://www.yam.com.tw

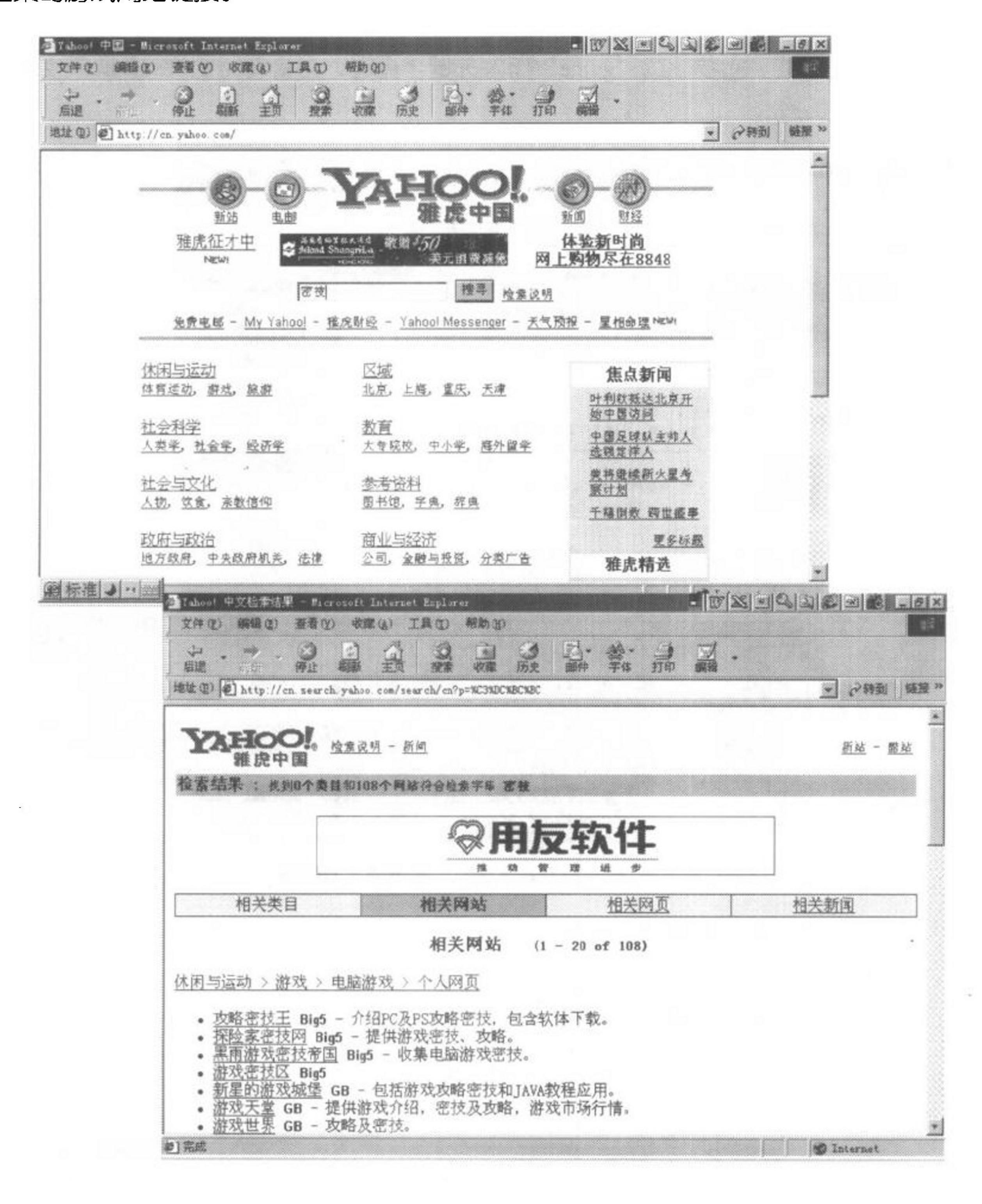
输入“游戏”或“密技”或“game”作为关键字查询，可查询得到搜寻网站内登记在案的游戏网站链接。



Yahoo 中文站（GB 码）

网址：http://cn.yahoo.com

输入“游戏”或“密技”或“game”作为关键字查询，可查询得到搜寻网站内登记在案的游戏网站链接。



搜狐搜索引擎（GB 码）

网址：http://www.sohu.com.cn

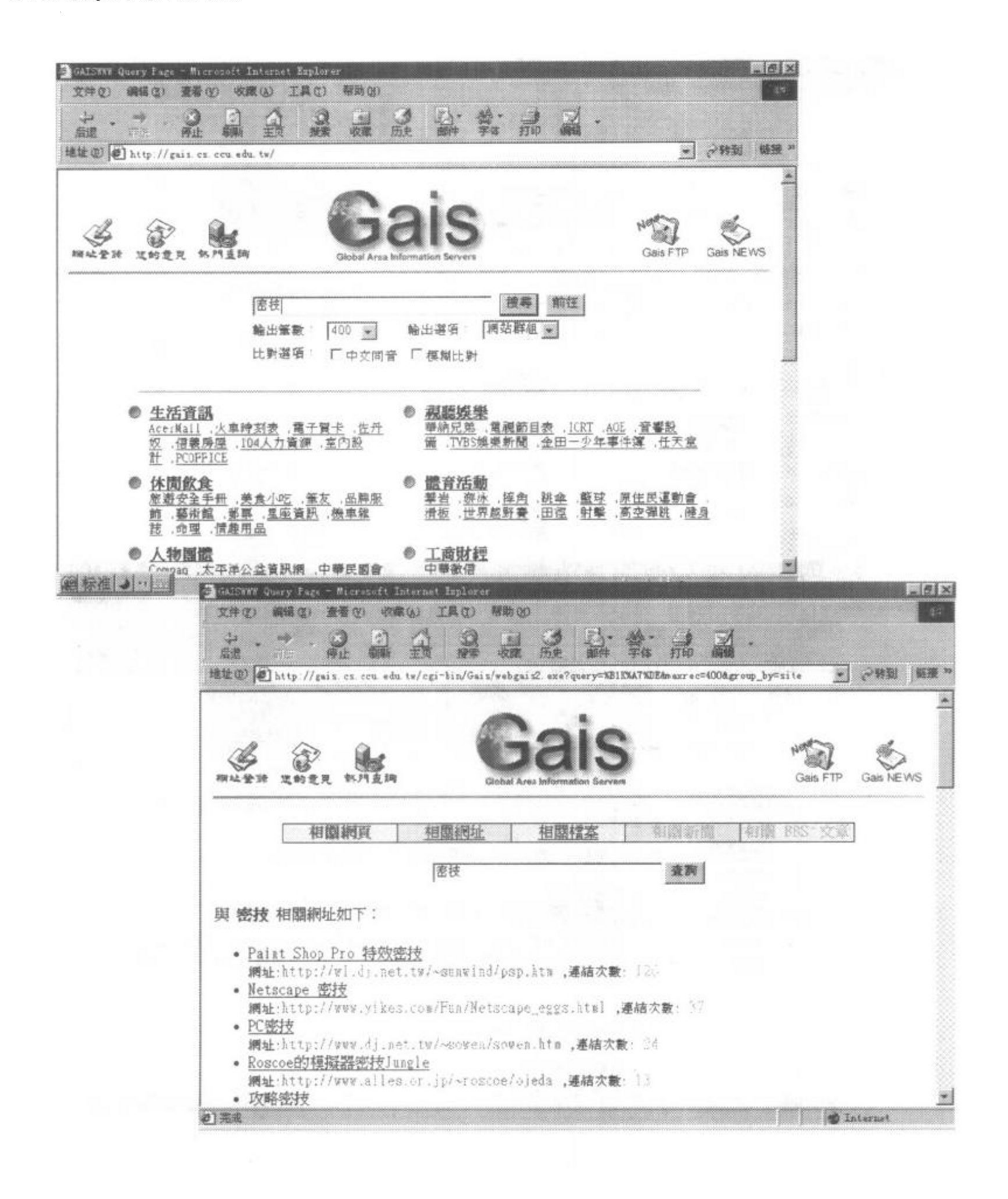
输入“游戏”或“密技”或“game”作为关键字查询，可查询得到搜寻网站内登记在案的游戏网站链接。



盖世搜索引擎（BIG5码）

网址： http://gais.cs.ccu.edu.tw

输入“游戏”或“密技”或“game”作为关键字查询，可查询得到搜寻网站内登记在案的游戏网站链接。

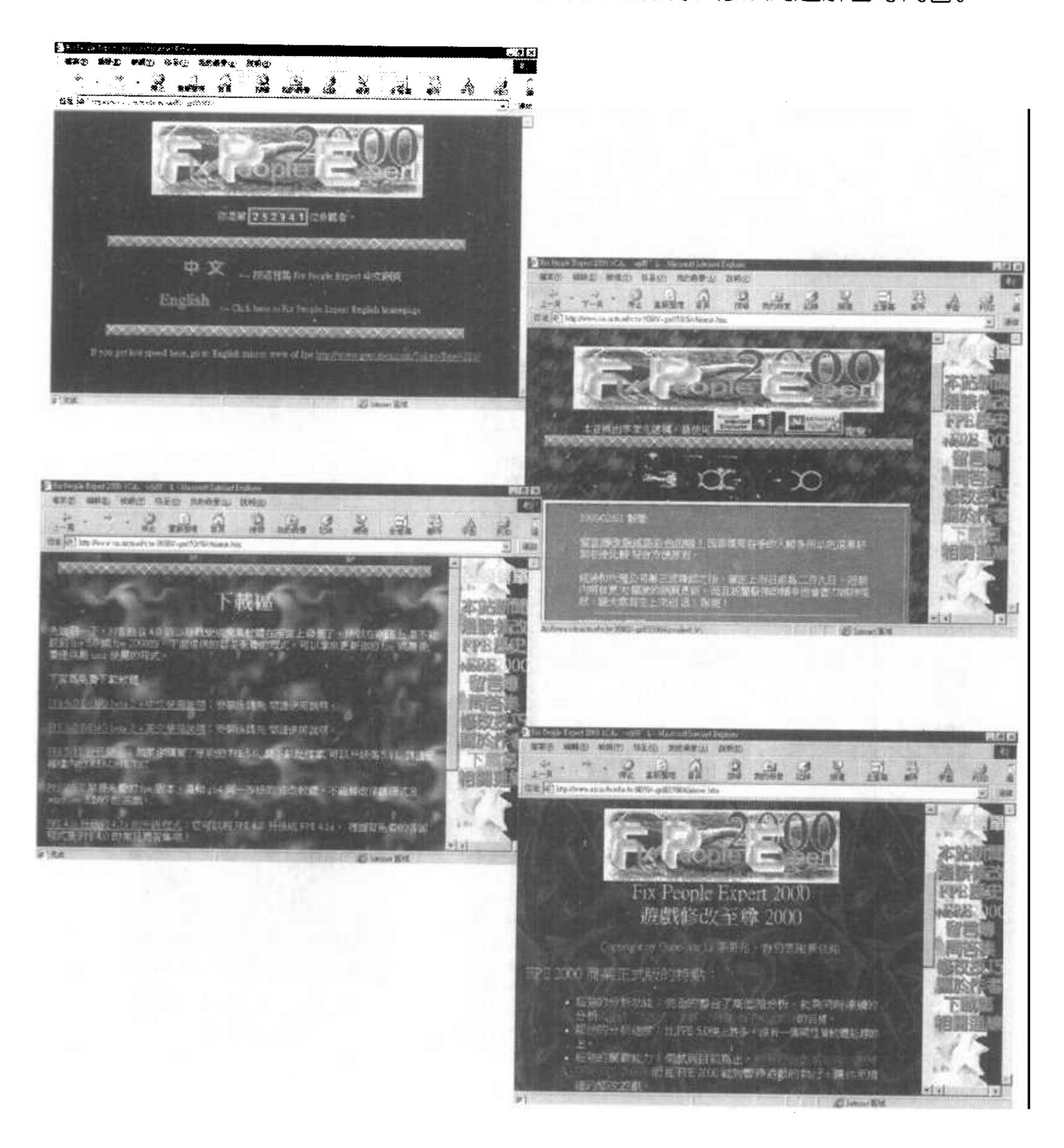


游戏工具网站

游戏修改至尊 2000（Fix People Expert 2000）（BIG5 码）

网址： http://www.cis.nctu.edu.tw/~gis85566

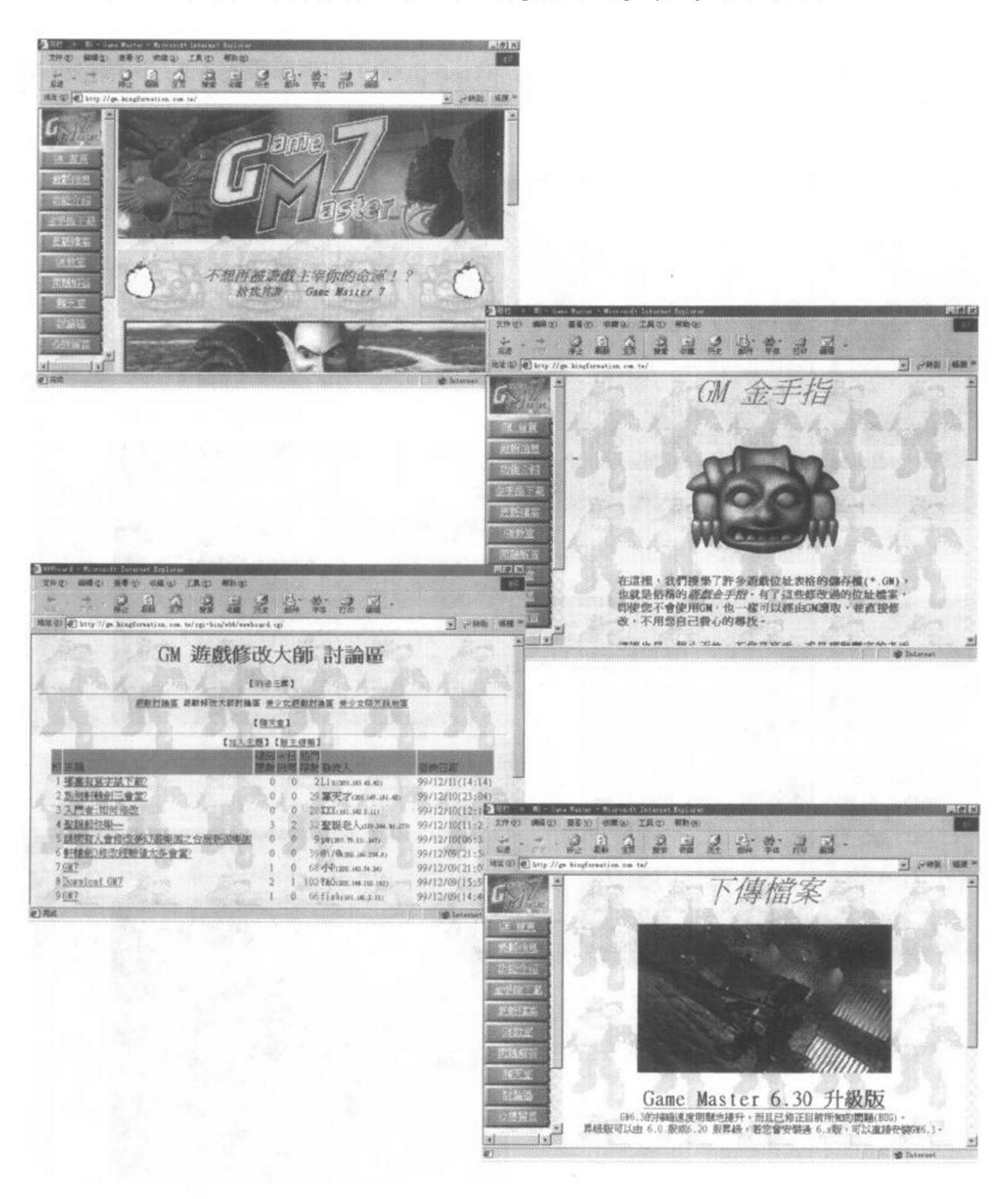
此网站为游戏修改至尊 2000（Fix People Expert 2000）作者李果兆先生自行架设的网站。站内有游戏修改至尊 2000 的最新消息、修改技巧说明、修改问题解答等内容。



游戏修改大师（Game Master）（BIG5 码）

网址：http://gm.kingformation.com.tw

此网站是游戏修改大师（Game Master）发行商精讯资讯所架设的网站。内容包括游戏修改大师的最新消息、更新文件、修改技巧讨论区、游戏金手指下载等。

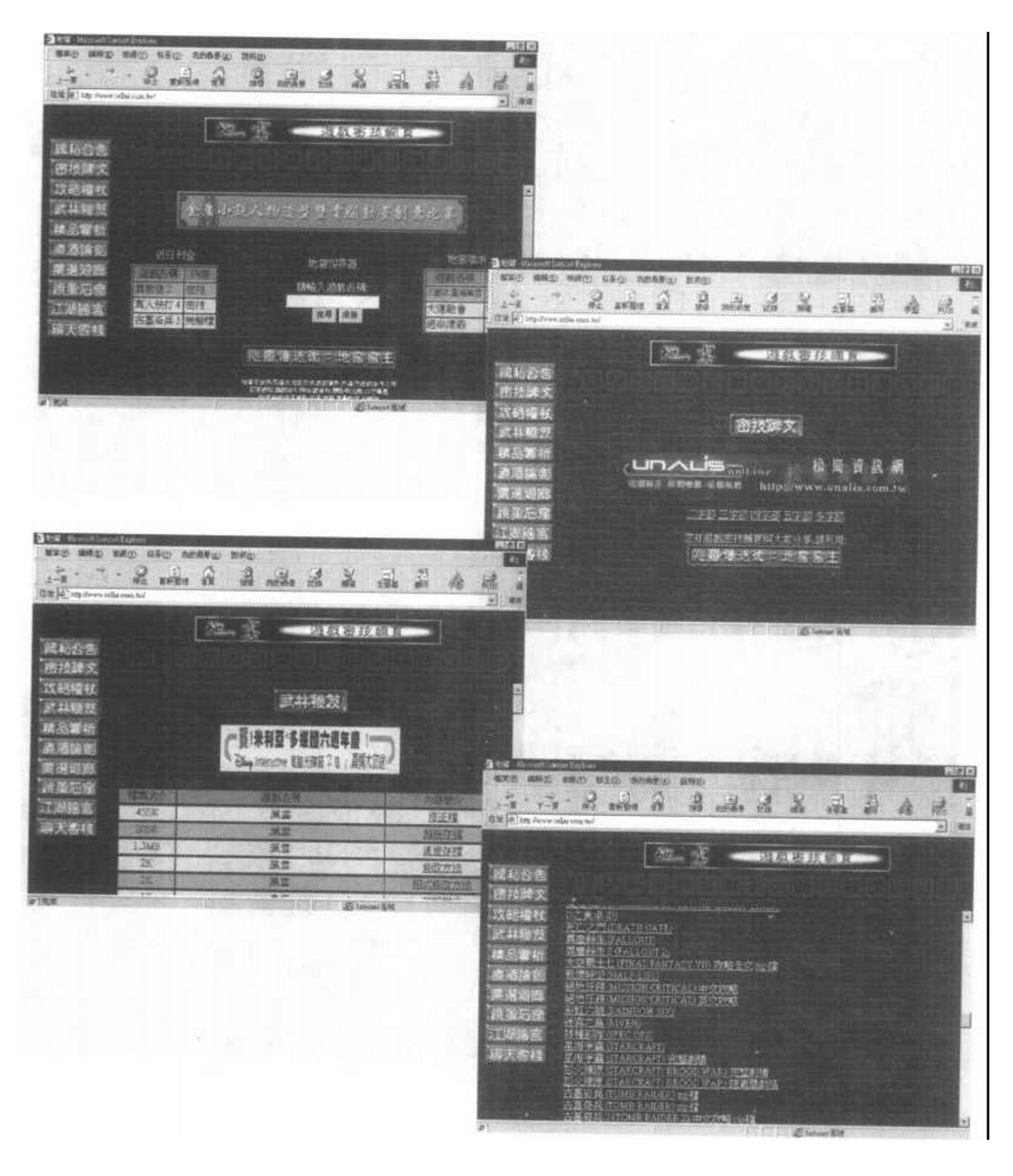


游戏密技网站

地窖（BIG5 码）

网址： http://www.cellar.com.tw

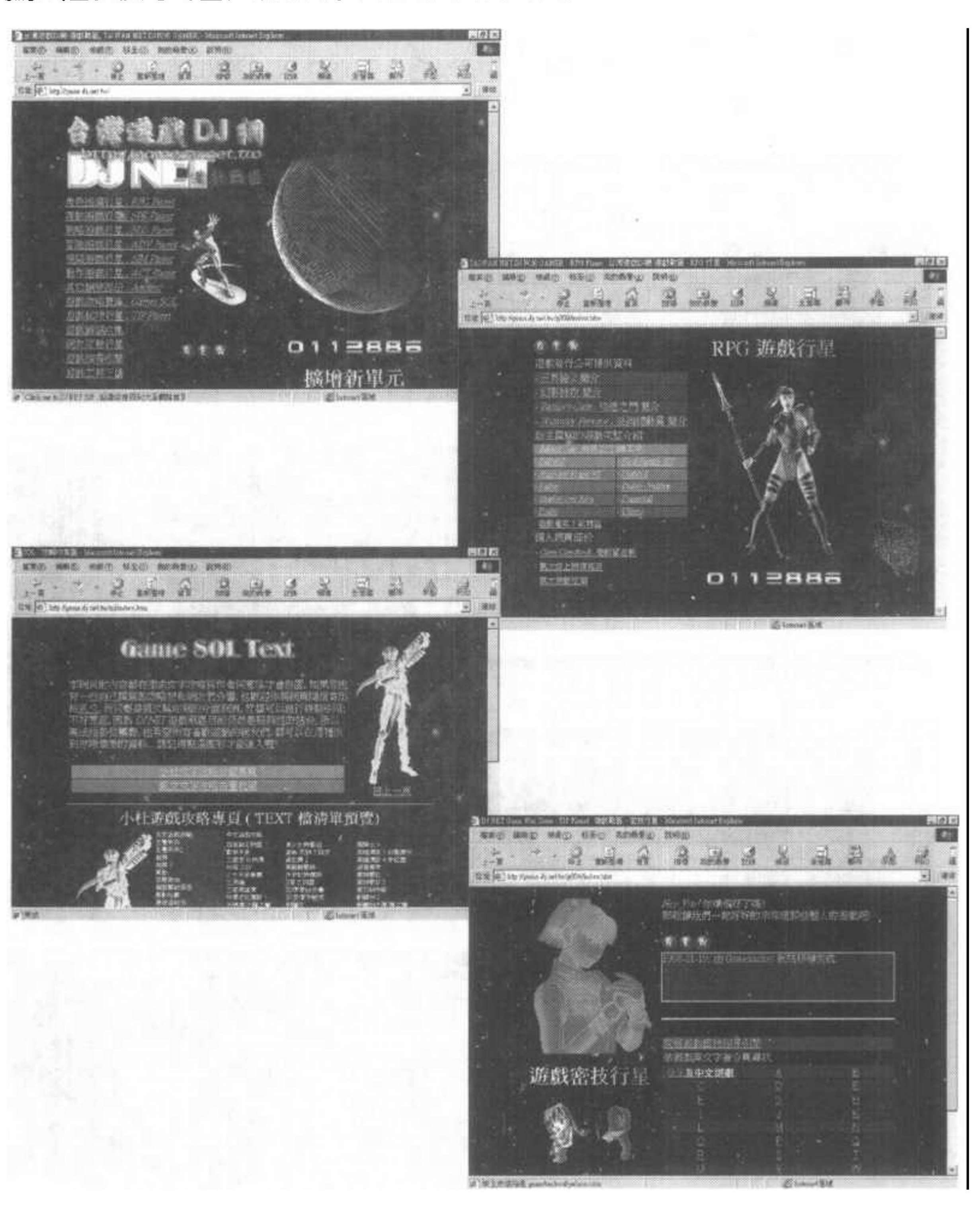
网站中包含有游戏评析、游戏秘笈、游戏攻略、游戏修改、游戏破解等，样样都是窖主精心收集而来的。



台湾游戏 DJ 网（BIG5 码）

网址： http://game.dj.net.tw

此网站的内容非常丰富，针对各类型游戏设置有各自的专区，并有专人负责维护。另有游戏密技搜寻专区，帮助玩家快速寻找所需的密技。



Game X（BIG5 码）

网址： http://www.gamex.com.tw

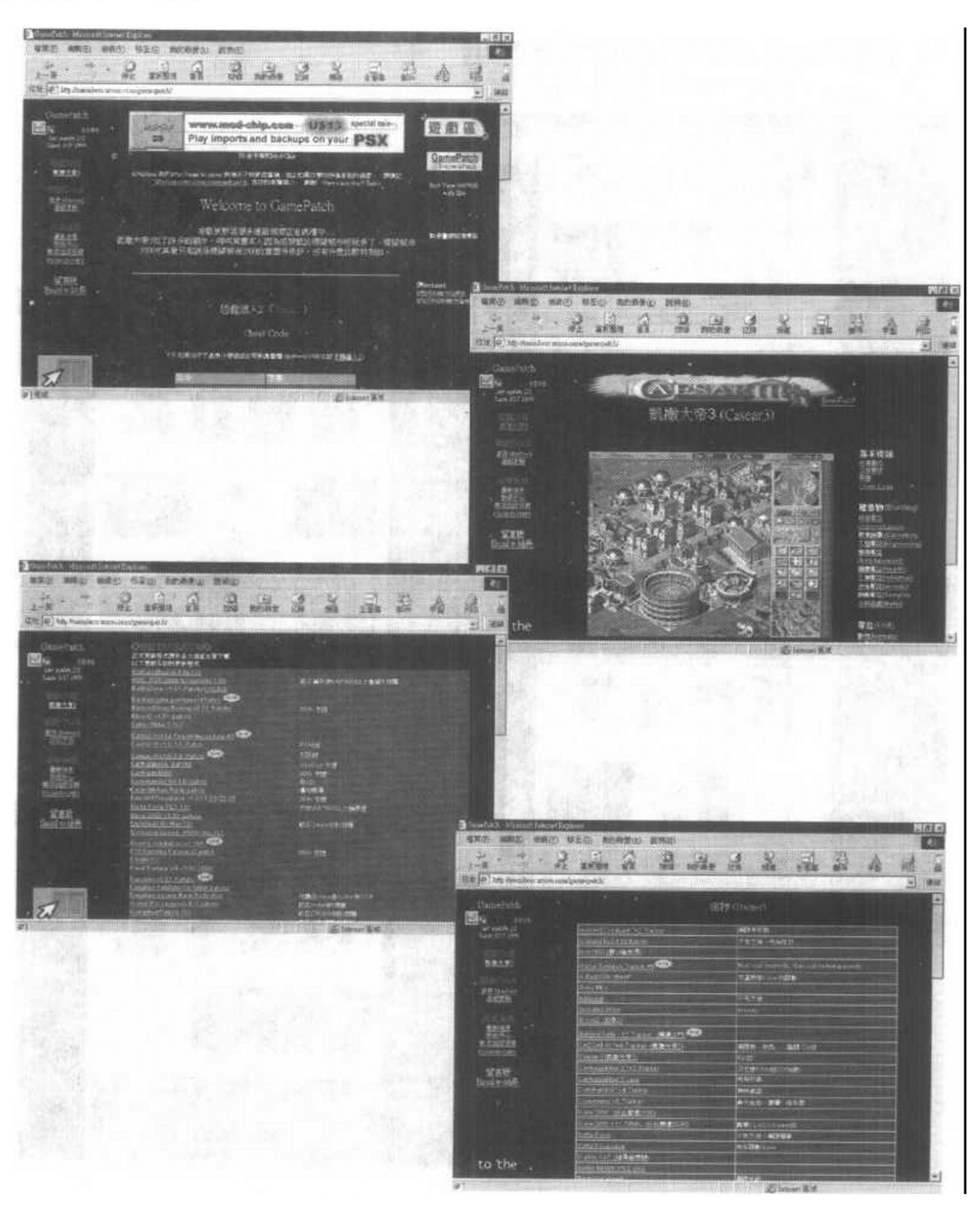
主要内容包括：业界新闻、硬件写真、新作扫描、密技攻略，并提供许多更新文件下载。



Game Patch（BIG5 码）

网址：http://members.xoom.com/gamespatch

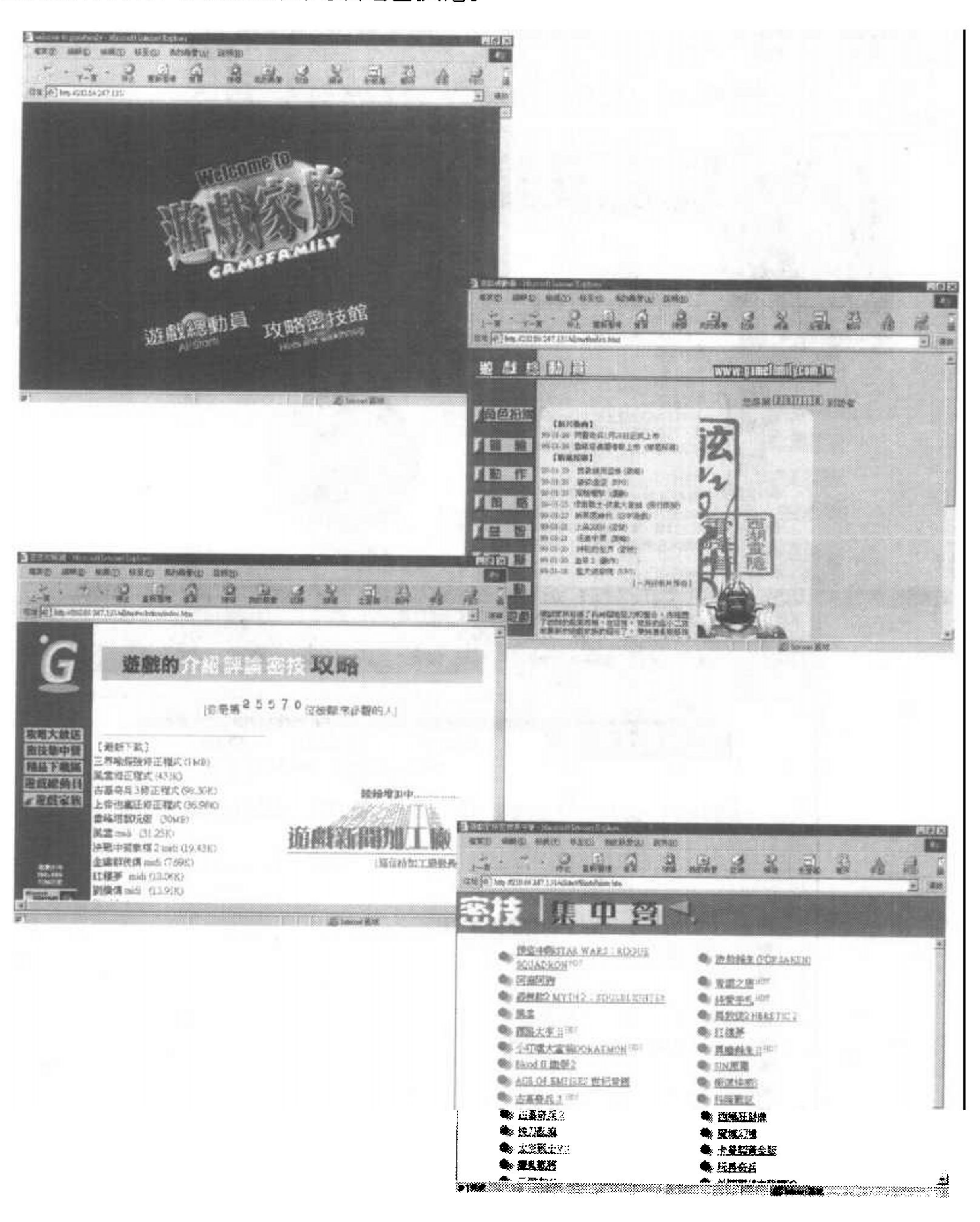
此网站中提供有：站主非常详尽的游戏说明、各类型游戏的破解文件及游戏破解（修改）程序（trainer）。



游戏家族（Game Family）（BIG5 码）

网址：http://www.gamefamily.com.tw

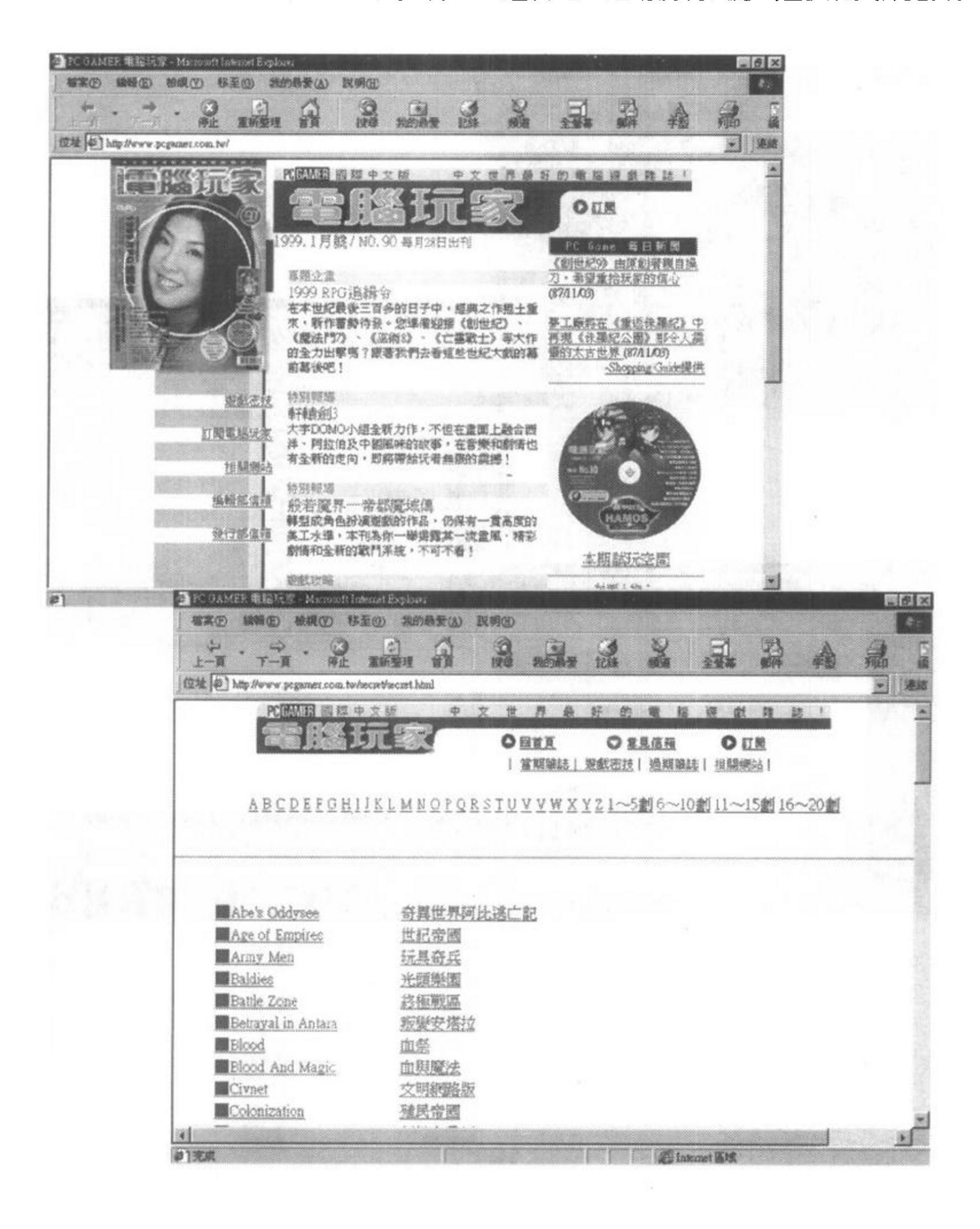
此网站主要分为两个部分，一部分为介绍游戏近况的游戏总动员；另一部分则是搜集各类游戏攻略、密技及更新的攻略密技馆。



电脑玩家（BIG5 码）

网址：http://www.pcgamer.com.tw

这是游戏杂志的网站，上面有游戏杂志内容介绍、活动说明及游戏密技和文件更新。



软体世界（BIG5码）

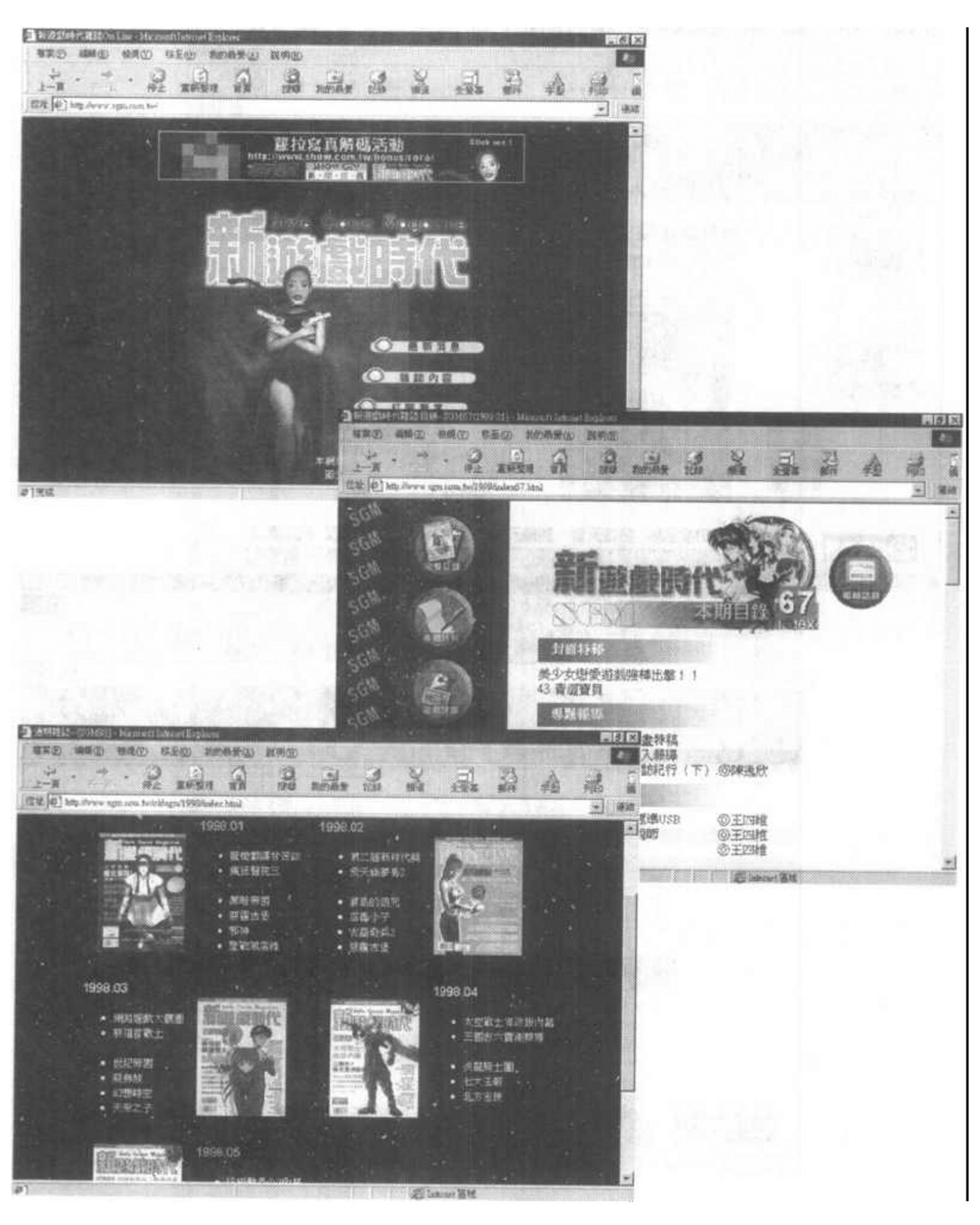
网址：http://www.swm.com.tw

这是游戏杂志的网站，上面有游戏杂志内容介绍、活动说明及游戏密技和文件更新。

新游戏时代（BIG5 码）

网址： http://www.sgm.com.tw

这是游戏杂志的网站，上面有当期及过期游戏杂志内容介绍、活动说明及游戏密技和文件更新。



智冠科技（BIG5 码）

网址： http://www.soft-world.com.tw/frame.html

这是智冠科技的网站，上面有智冠科技自制及代理发行的游戏资料、更新文件、攻略等。

第三波游戏软件（BIG5码）

网址：http://www.acertwp.com.tw

这是第三波资讯的网站，上面有第三波游戏软件的新消息、活动快讯、游戏密技和更新文件。

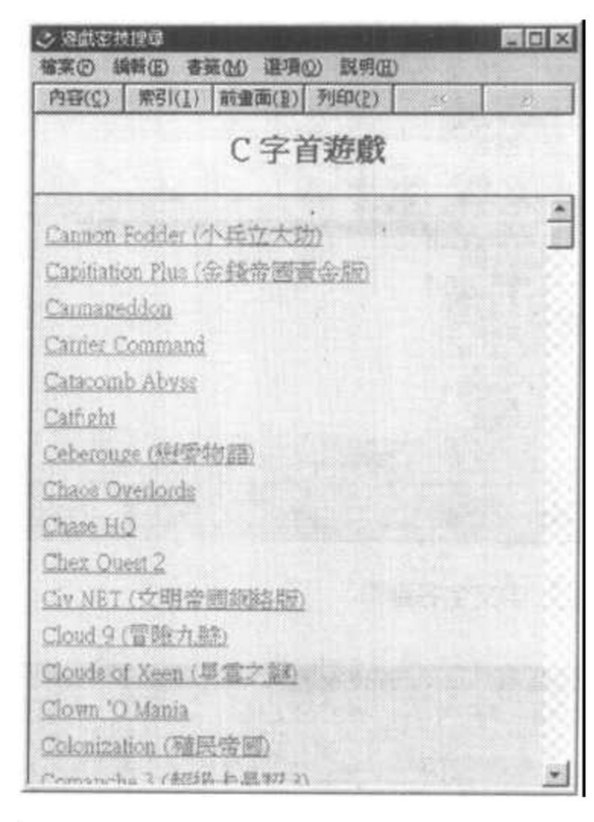


配套光盘使用说明

本光盘\Game 子目录下包含：《古墓丽影 4》、《三角洲部队 2》、《创神祭》、《纵横太空 2》、《波斯王子 3D》、《危机最前线》、《万舰齐发》、《彩虹 6 号：精兵悍将》、《创世传奇》、《苍穹守护者》十个最新游戏尝鲜试玩版。

\help 子目录下包含 5000 余条密技所制成的 help 文件，并作了索引，玩家可以很方便地找到想要的密技。

\tools 子目录下包含：屏幕抓图工具 SNAGIT 4.3.6 版，CAPTURE 4.0.6 版；抓 CD 音轨工具 WinDAC；制作屏幕保护工具 Stardust Screen Saver Toolkit 2.1 版。



游戏名称分类索引。

◆ 游戏密技搜索 Help

由于此 help 文件用繁体中文编写，所以对广大使用 win95/98 简体中文版的玩家，要观看此文件需首先安装多内码平台（如东方快车 98/2000、南极星、Richwin 等），并要安装 Microsoft 的多语言支持套件中的繁体中文显示支持（此套件可从微软的 IE5.0 安装文件中获得，在安装 IE5.0 时不要选标准安装，应选自定义安装，再选择多语言支持套件下的繁体中文显示支持即可）。

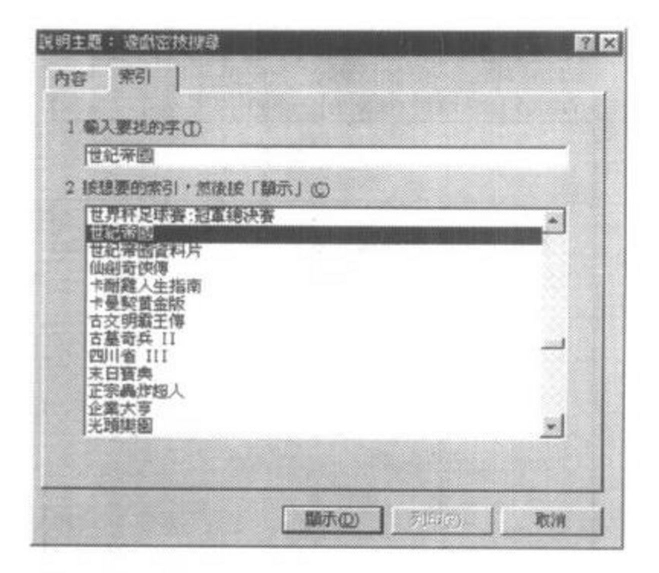
察看该文件时，首先运行多内码显示平台，然后直接以文件管理器打开光盘中的 \Help\GameHelp.hlp 文件，即可察看游戏密技。

此游戏密技 Help，可分为两种方式使用，第一种是以游戏名称依照英文字母分类，游戏玩家可以依照游戏名称来查询。

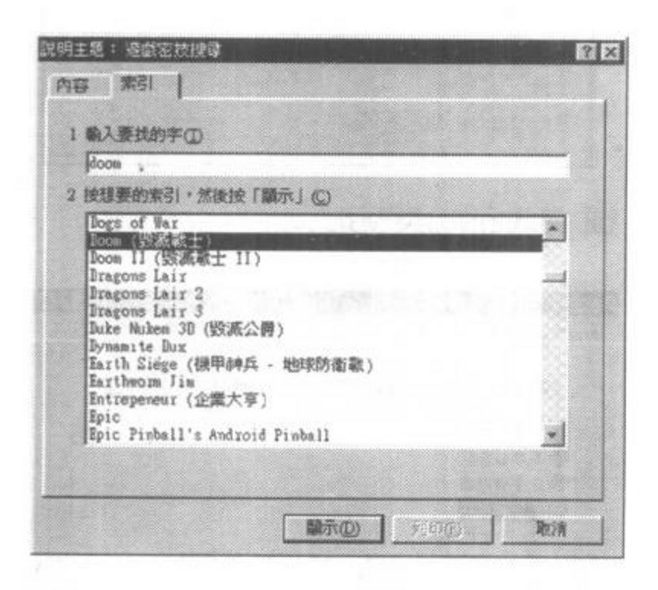


依照英文字母分类。

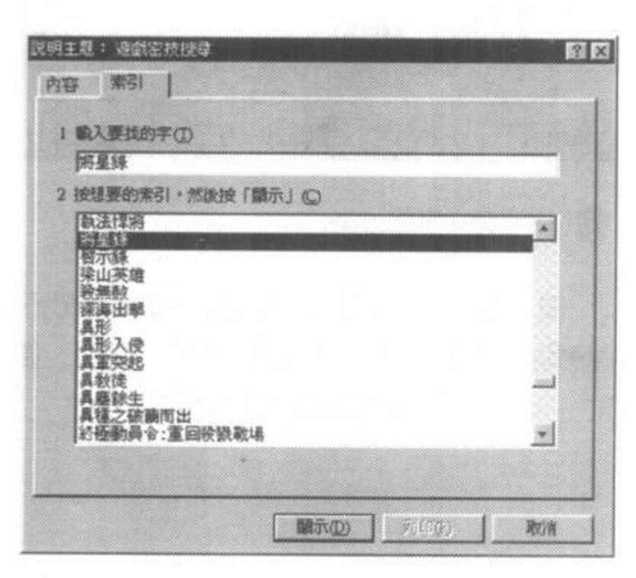
第二种是以索引的方式，提供游戏玩家搜索游戏的密技。不论是全名、缩写、简称、中文、英文，都可以输入查询。



中文全名查询。



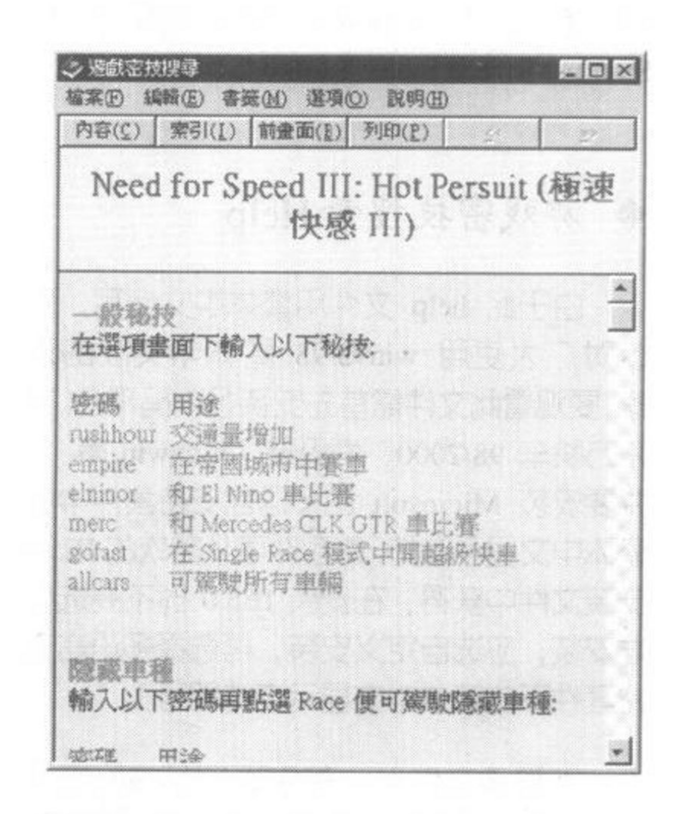
英文名称也可搜索。



部分名称也可以。



缩写也没问题。



查询结果显示。

◆ 游戏试玩

三角洲部队 2

Delta Force 2

目录：\Game\Dforce2

游戏与一代操作方式差不多，一代的角色在二代都有。感觉起来像是任务资料片。目前这个版本并不支持网络对战，游戏说明中提到，可以利用“Updata demo”来更新，使得游戏有网络连线功能。

安装方式

执行 Df2setup\setup.exe，依照屏幕提示进行安装。

古墓丽影 4

Tomb raider：The last revelation

目录：\Game\Tr4

安装方式

执行 Tlrdemo.exe 后，屏幕上会出现需将此试玩解压至一子目录下，你可更改子目录位置，或直接点选“Unzip”开始安装，接着依照屏幕提示进行即可。

安装好后，再移至该子目录中，先以鼠标左键双击 Setup.exe 进行声卡和显示卡（3D 加速卡）的选择与设置。设置好后，就会直接进入游戏。或直接以鼠标左键双击 Tomb4.exe 文件开始游戏。

万舰齐发

Home World

目录：\Game\HWDEMO

你曾经在太空中拓展疆土吗？这个游戏将带领大家在太空中发展自己的势力范围。

安装方式

执行 hwdemo.exe，依照屏幕提示进行安装。

危机最前线

Hidden and Dangerous

目录：\Game\Hidden

进入游戏后，请先重新定义键盘按键，尤其是 Stay Up 及 Stay Down 并没有预设好，会造成游戏无法控制，设置后才会正常。这个游戏是以出任务的方式，玩家必须执行各种不同的任务，感觉有点像盟军敢死队的 3D 版。

安装方式

执行 SETUP.EXE，依照屏幕提示进行即可。

彩虹 6 号：精兵悍将

Rainbow Six：Rogue Spear

目录：\Game\Rsix2

体验过特种部队的工作吗？在完成任务之后，还可以用 Replay 来看自己执行任务的过程喔。

安装方式

执行 RogueSpearDemo.exe，依照屏幕提示安装即可。

创世传奇

Septerra Core

目录：\Game\Septerra

游戏以斜角方式进行，画面相当漂亮，而且对话时还有字幕。整个游戏的地图形式有点像太空战士七。

安装方式

执行 Scdemo.exe，将文件解压至 C:\Game\Septerra Core Demo 目录下，执行该目录中的 Scgdemo.exe 即可进入游戏。

创神祭

Black Moon

目录：\Game\BMoon

游戏启动时，如果停顿几秒，请稍等一下即会自动进入游戏画面。

安装方式

执行 Setup.exe，依照屏幕提示进行安装。

苍穹守护者

目录：\Game\SkyDEMO

台湾自制的 Real-3D RPG 游戏，将近 50 各关卡，近百种不同特色的人物及怪兽。玩家可任意选择游戏的视角，内容不错且特别，音乐也很有特色。

安装方式

安装游戏请直接执行 Skydemo.exe，在弹出的对话框中选“Unzip”，程序会自动安装在 C:\skydemo 目录下。此试玩版需 130MB 以上的硬盘空间。若您拥有 3D 加速卡，请先执行 3dsetup.exe，然后再执行 gl_scene.exe。若没有 3D 加速卡，请执行 scenery.exe 文件。

波斯王子 3D

Prince of Persia 3D

目录：\Game\PoP3D

动作游戏经典再出击，操控性比古墓丽影还灵活，画面流畅度也相当不错。

安装方式

执行 Princeoppersia3ddemo.exe，依照屏幕提示进行安装。

纵横太空 2

Free Space 2

目录：\Game\FreeS2

在广大的太空中，看到的不只是精彩的追逐及战斗，还有许多太空奇景。

安装方式

执行 fs2demo10.exe，依照屏幕提示安装即可。

最新游戏密技一网打尽

帝国时代 2

按回车键打开 MESSAGE 框，输入以下代码：

POLO：去除黑影
MARCO：展现地图
AEGIS：直接建造
ROCK ON 1000：石头
LUMBERJACK 1000：木头
ROBIN HOOD 1000：金子

CHEESE STEAK JIMMY'S 1000：食物

NATURAL WONDERS：对自然生物的控制

RESIGN：自杀

WIMPYWIMPYWIMPY：摧毁自己的建筑

I LOVE THE MONKEY HEAD：得到一个 VDML

HOW DO YOU TURN THIS ON：得到眼镜蛇车

TORPEDOx：杀掉对手（x 代表想要杀掉对手的数目）

TO SMITHEREENS：得到一个破坏者

BLACK DEATH：消灭所有敌人

I R DEATH：胜利

《波斯王子 3D》启动密技

用以下参数即可让游戏从一个特定的关卡开始。

-l "geometry\rooms\prisonfix"

-l "geometry\rooms\ivorytwr"

-l "geometry\rooms\cistern"

-l "geometry\rooms\palace2"

-l "geometry\rooms\palace3"

-l "geometry\rooms\palace4"

-l "geometry\rooms\roof1"

-l "geometry\rooms\cityanddocks"

-l "geometry\rooms\dirig1a"

-l "geometry\rooms\dirig1b"

-l "geometry\rooms\dirig2"

-l "geometry\rooms\dirigfinale"

-l "geometry\rooms\ruins"

-l "geometry\rooms\cliffs"

-l "geometry\rooms\solar1"

-l "geometry\rooms\moontemple"

-l "geometry\rooms\finale"

进入后选“New Game”即可。注意这样的话你就不能用正常的顺序玩通游戏了。

命令与征服 2：泰伯利亚之日

无限电量的 Fire Storm Wall：首先将 Fire Storm Wall 充满电，然后打开它，在电量用完之前卖掉电站或关掉电站，直到 On Hold 出现在 Firestorm 图标上，这样你的 Fire Storm Wall 将会有用不完的电，直到你建造或打开电站。

卖掉车辆：如果你的车辆损伤严重，医好都浪费药费的话，那么就把你的车开到修理厂，当车在修理厂时，你就可以把它卖掉了(光标会变成绿色)。

Disk Thrower 双倍投掷距离：最好在平坦的地形，让 Disk Thrower 强制攻击目标前方（用 Ctrl+鼠标左键），这样 Discs 就会在地上反弹开去，投掷距离就会增加。对付固定目标特别有效。

轻松占领敌人基地：如果你是 NOD，造一辆地下运兵车(APC)，让工程师坐上去，然后把运兵车开到敌人基地，放出工程师…最好先建好一个防御性建筑，等占领基地后，立刻在基地旁边放上防御性建筑。

军队无限：在第二关制造刚好 68 个步兵(不能死一个，也不能伤一个，否则密技无效)，这样你在 12 关就有无数的部队了。

劫车：让 Mutant Hijacker 进入城市中寻找汽车、卡车、大客车等车辆，并选中这些车辆，这样你就能控制这些车辆了，用来做运输工具还不错。

一击必杀 Cyborg Commando：先建好 Firestorm Wall Generator，然后把 firestorm walls 建在敌人能进入的地方，当 Cyborg Commando 靠近时，打开 Firestorm generator…你的问题就解决了。

食肉动物 2（Carnivores 2）

游戏中输入 debugup 打开密技模式，以后只要你不开枪，恐龙就不会发现你，并且在跑的过程中，按住 Ctrl 你就能跑得更

快。

三角洲部队 2

在游戏中按“`”，然后输入下列密码：
thetrooper：无敌模式
sunandsteel：填装弹药
diewithyourbooyson：无限弹药
stilllife：隐形
试玩版密技：
imnotafraidtofight：无敌且无限弹药

天旋地转 3

游戏中输入以下密码：
burgergod：无敌
ivegotit：加装所有武器、装备以及工具
moreclang：过关
testicus：加掩护
deadofnight：杀死所有敌人
byebyemonkey：后视
framelength：显示帧速
treesquid：全显地图

生死之间 2

在游戏过程中回车，输入密技：
victory：过关
goto mission #：到第#关
give #：加#元钱
destroy it：选中建筑和战斗单位后键入密码，即可摧毁，对敌我都适用
use all stations：使用所有的建筑和战斗单位

地下城守护者 2

在游戏中输入这些密码前，先按下CTRL+ALT+C 键：
show me the money：给钱
now the rain has gone：显示地图
feel the power：所有手下升到 10 级
this is my church：获得所有房间
fit the best：获得所有门、陷阱
i believe its magic：获得所有魔法
获得本关的胜利 do not fear the reaper
ha ha thisaway ha ha thataway 加+100,000 魔法力(用在最新的版本上)。

一个小 bug：在一个特定的情况下可以搞出一个影子小鬼！敌人看不见他，他可以把地板铺到敌人的任何地方，还可以破除任何机关！条件是要有 8 级以上的小鬼，在他用瞬间转移时从怪物栏里把所有的小鬼抓起来，如果时间正好的话，他正从某处消失，在别出还没显出来，这时你的手里有所有的小鬼，但你的地板还是在铺，对付人特别有用！

祭品（前面是祭品，后面是效果）
2 Salamanders 1 Dark Mistress
2 Rogues 1 Salamander
2 Warlocks 1 Goblin
2 Bile Demons 1 Rogue
2 Black Knights 1 Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf 1 Dark Mistress
2 Skeletons 1 Dark Elf
2 Wizards 1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll 1 Bile Demon
2 Dark Elves 1 Troll
2 Vampires 1 Bile Demon
2 Dark Mistresses 1 Skeleton
2 Trolls 1 Warlock
3 Monks Mana Boost
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf Receive Imps
2 Dwarves + 1 Dark Mistress Make Safe

选关：运行 dk2.exe，带一个 level 参数，如：dk2.exe -level level10 在游戏安装目录里的\DATA\EDITOR\MAPS\目录你可以看

到所有关卡，关卡的名字从 Level1 到 Level20，每一关有好几个名字，如："level6a"、"level6b"

秘密关卡：secret1 → secret5

地狱火

在游戏目录下创建一个 command.txt 的文件，然后在里面添加以下字句："multitest cowquest theoqust bardtest"，这时游戏不但支持连线，同时游戏会新增两个全新任务以及一位可装备两件单手武器的女性角色——bard。另外，在 command.txt 添加字符串 "barbariantest"，这样就会增加另外一个全新角色——野蛮人。

Quake3

看所有的动画：在 dos 下用命令行启动 Quake3，即 quake3.exe +seta g_spVideos "\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"。

解开所有的关，使技术水平为 1：在控制台输入 /iamacheater。

将所有的奖励设为 100：在控制台输入 /iamamonkey。

设置无敌、使用所有武器的方法：

在控制台输入 /devmap +map

all weapons: /give all

god mode : /god。

幽灵（REVENANT）

键入回车后输入下面密码：

alreadydead：恢复全生命

potionsnlotions：得到大量的物品

alchemy：999999 单位黄金

nahkranoth：击必杀

noamnesia：未知效果

lookunderthehood：未知效果

abracadabra：未知效果

spell pouch：未知效果

gimmesomegrub：未知效果

debug：未知效果

potionmix：未知效果

泰山

密码：

stlevel：跳过当前关

ststage：选关

stanimals：杀死所有空闲的动物

stsave：储存游戏

stload：读取游戏

sttarzan：变成泰山

stjane：变成简

stcolour：发亮

古墓丽影 4

跳关：使 Lara 面向正北方（按 ESC 键，使用物品目录里的指南针，如果指针不透明，表示没有处在正北方，重新调整方向。确定正北方的一个小窍门：爬上（或跳上）任意一块北面的石快，怎么样，指南针指向正北方了吧！），然后切换至 "Load Game"，同时按下 "H E L P" 四键，按 ESC 键退出，就会转到下一关。

无限弹药：同上，使 Lara 面向正北方。切换至小药箱(small medipak)，然后同时按下 "G U N S" 四键，结果…爽吧。

全部武器：同上，使 Lara 面向正北方。先使弹药无限（即执行上一步），按 ESC 键退出后，再按 ESC 键切换至大药箱(large medipak)，然后同时按下 "W E A P O N S"，就会拥有全部武器。

铁路大亨 2

在游戏中按下 "Tab" 键，输入密码后

再按下回车键即可获得相应密技功能：

king of the hill：增加个人资金 $100000
cattle futures：增加个人资金 $1000000
powerball：增加公司资金 $100000000
slush fund：增加公司资金 $1000000
let me in：可进出所有原本不能进入的地区
speed racer：所有火车以双倍速度行驶
amd103：将所有火车头转换成 AMD-103 型
show me the trains：获得所有火车头型号
viagra：增加城市成长速度及范围

轩辕剑 3

在游戏一开始的“威尼斯”广场，将广场的钟连续敲 20 下，可以得到一把攻击力加 70 的武器。

21 军团（Force 21）

amazon：没有树木
avatar：汽车和建筑物四周环绕黄箱子
london：没有云
hasselhoff：立刻失败
ispy：没有战争迷雾
polytheism：nvincibility for Everyone
killenemy：消灭所有敌人
grid：显示格线
chessmatch：雷达全开
commanders：关闭指挥官功能
stratperspective：改变视角
novictory：停止胜利奖励
hurt：攻击队伍中第一台车
chillout：锁定车辆
seattle：水平线失效
gameoverman：立即胜利

航空大亨

atmissall：所有任务
donaldtrump：额外的金钱
expander：更大的飞机场
mentat：所有助手激活
nodebts：没有债务
showall：所有飞行可见
thinkpad：记事本
winning：完成任务
missioncrowd：机场很多人
runningman：人们走得更快

Wheel of Time

按“~”键调出控制台，然后输入以下密码：

god：无敌
allammo：所有枪和弹药
ghost：穿墙
fly：飞行模式
walk：走路模式
behindview 1：第三人称视角
behindview 0：第一人称视角

Star Trek: Hidden Evil

在游戏中输入以下代码：

kirk：不死
spock：跳关
bones：把 Hypospray 加到 Inventory
scotty：得到全部 Keys 和 Passcard

虚幻竞技场

打开控制台，输入“iamtheone”回车，然后按 TAB，输入以下作弊代码：

ALLAMMO：弹药和枪支全满
GOD：上帝模式
FLY：飞行模式
WALK：关闭飞行或穿墙模式
GHOST：穿墙模式

KILLALL：杀死所有敌人

PLAYERSONLY：冻结时间

OPEN MAPNAME：跳关，比如“OPEN DIG”则跳到 DIG 关

BEHINDVIEW 1：第三人称视角

BEHINDVIEW 0：第一人称视角

SUMMON：加入任何你想要的单位。能够使用的有：SUMMON CANNON、SUMMON EIGHTBALL、SUMMON FLAKCANNON、SUMMON NALI、SUMMON SKAARJWARRIOR、SUMMON QUAD SHOT

附加的 Skin：编辑你的 user.ini 加入以下字符：

[Botpack.Ladder]

HasBeatenGame=True

看看你变成什么样子了？

FIFA2000

选项菜单密技：

MOMONEY：无限资金

HOOLIGAN：附加队

BURNABY：EAC Pitch

SIZZLE：闪电模式

DIZZY：异形模式

LIGHTSOUT：发光（glow)模式？

大富翁世界之旅

在下列时候输入 TING，成功时会听到一悦耳的音效，并有意想不到的效果喔。

一、选择角色时：可直接选择角色“电子鸡”。

二、小战略：进入编辑模式。

TAB：切换敌/我阵营的配置。

F3：取回上一次对战的配置。

0~9：将我方配置改为预设的阵形。

Shift 0~9：将我方的配置储存为预设的阵形（注意：会盖掉预设的文件）。

Ctrl-Backspace：我方重新布置。

数字盘的 * 号：超快战斗速度。

三、挖金矿：将最接近的蛇变成稀有金属。

四、小蜜蜂：变成超级炮台。

[1]移动速度加倍，弹药在快用完时，几乎不会再消耗。

[2]按 1~4 切换武器。

1 连发，子弹种类依是否为雷射炮管而定，预设武器。

2 振荡雷射，振荡的属性会影响画面上所有的子弹。

3 散弹，五管。

4 散弹雷射，十一管。

五、配卡片：可再看一次卡片。

1. 在游戏画面，轮到你丢骰子时输入 RICH，此时会出现黑底黄字的画面即为成功。

如为电脑角色或电脑托管时，可以先按住 Ctrl-Shift-CapsLock 三个键，轮到下一个角色丢骰子时，动作会先暂停，此时一样输入 RICH 亦可(前三个键不可放掉)。在输入时请保持正确的顺序，如果不小心打错时只要再输入一次就可以了。

因版本间多少有些差异性，故使用上述密技之前，均请先更新至 1.1a 版(含)以上。

选隐藏人物电子鸡波普的方法：

用任何模式破关一次。用开始新游戏过一关，就可以进到任何模式。选择黑色的那个角色栏就行，也就是看过任何角色的过关画面，不用看过关动画就行。

玩具兵：大战外星人

游戏中按下“backspace”键，输入：“!throw me a frickin bone here”后就可使用以下密技：

!captain scarlet：上帝模式

!full monty：上帝模式加物品 N

!stay frosty：给 Sarge 一个 ForceField

!henry：得到 30 个杀虫剂

!harsh language：得到 20 个苍蝇拍

!here's a lockpick...：无限的火焰喷射器

!mib：给 Sarge 一个激光枪

!this one goes to eleven：得到三个 Napalm Strikes

!scotty：得到 3 件外星人用的 Renforcements

!hey stifler：无限的胶水

!one time...：得到 3 个 Baseballs

!spiny norman：得到 3 个 HammerMines

!let me down：让 Sarges 的血几乎为 0

!pump me up：给 Sarge 一个 Steriods Boost

!rate me：显示帧数

!roody-pooh：无限的空军支援

!the meek：任务失败

!cut to the chase：任务胜利

!halloween：让敌军变成 Zombies

!time for bed：任务失败

!mona lisa：得到随机物品

!florence：得到无限的 MediKit

!johnny ricco：得到 3 个空降兵

!peep show：得到 3 次侦察

!heavenly glory：得到 3 次空中打击

!yippee!!!：得到狙击枪

!penny：得到无限的 M80's

!hey dante：无限 Aerosol

!the sun：无限的放大器

!whistle and flute：给 Sarge 一个 Flak-Jacket

!i woke up this morning：给 9 次 Blue Disguise

!no sunblock：得到 9 个 Tan Disguise

!incognito：得到 9 个 Grey Disguise

!i got two words for ya...：得到一个扫雷艇

!haunt haunt haunt!：得到 10 个炸药

!sprinkles：得到 30 个士兵

!i like to keep this handy：无限的火箭筒

!patty melt Gives：无限的火焰喷射器

!you want some：无限的手榴弹

!disco inferno：把 Sarge 放在火中但不伤害他

!disco is dead：熄灭 Sarge 的火

!no one expects：召唤一队敌军过来

!its dark：不在小地图上显示敌人

!door：让 Sarge 瞬间转移到鼠标下

!only human：未知

!sarge calibur：未知

!there is no spoon：未知

!know your role...：未知

!hello neo：未知

!vic fontaine：未知

!oh behave：未知

!mojo：未知

!game over：未知

!when all else fails...：未知

结语

怎么样！经过前面的介绍相信玩家应该都认为搜索游戏密技一点都不难！

最后，提醒各位：每个人玩的游戏都不一样，所以没有一个方法可以说全部的游戏密技通通都有，如果想要看更多的密技，可以将上面的方法都用一用，应该可以有不错的收获！

{
  "filename": "MTA0NTA5NjUuemlw",
  "filename_decoded": "10450965.zip",
  "filesize": 127143594,
  "md5": "f579aaf9ea2166f25fed68b10d3c1810",
  "header_md5": "0e6aefba512fcb376db22ecafe049981",
  "sha1": "c3d290fef1ef3ac766705ec8437a6fc1a3f32692",
  "sha256": "ace5e23df3aaa81a453c489d32adf54ed8a290344dde8b374a073b1fec7aa43c",
  "crc32": 631668836,
  "zip_password": "wcpfxk&*^TDwcpfxk",
  "uncompressed_size": 135974413,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 206,
  "pdg_main_pages_max": 206,
  "total_pages": 217,
  "total_pixels": 1344532992,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}